本期焦点：主流AMD RADEON与NVIDIA GeForce对比评测

售价6元

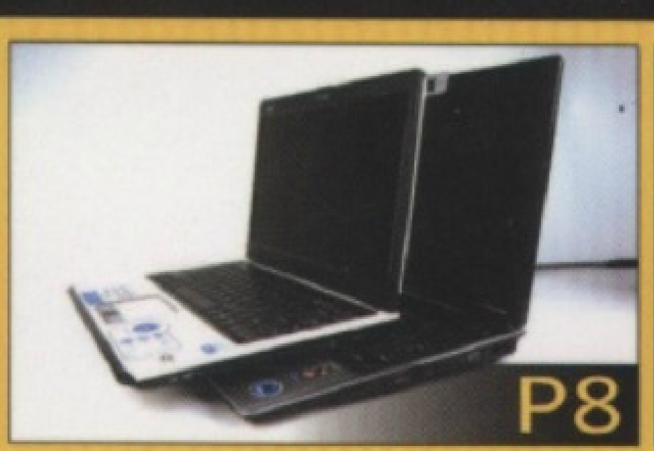


2008年 半月刊 总第276期

www.popsoft.com.cn

19





P8

不同平台，各擅胜场
两款华硕笔记本电脑评测



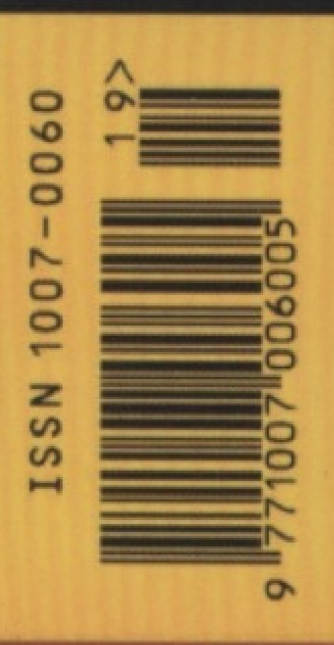
P105

拿什么挑战WoW？
《战锤Online》初体验



P113

《风色幻想XX——交错的轨迹》全攻略



ISSN 1007-0060
19>
9 771007 006005



rs.wanku.com
游戏人生
ONLINE
科幻·可爱·免费
有房有车有美眉！
赶快下载客户端
领取丰厚绿卡大礼包吧！
免费领取！
登录游戏,找到菜菜村礼物派送员(129,151)
输入绿卡激活码
SC0001
马上获得"绿色甲壳虫汽车、
博士帽"等丰厚礼品.
赶快来领奖吧！
火石
开发：火石软件(广州)有限公司
运营：广州三乐信息科技有限公司
客服热线：020-85526098


超級宇宙戰艦大戰 Shoot
SUPER STARSHIP WARS
超级宇宙战舰大战
SUPER STARSHIP WARS
免费 大型多人在线 舰队战略游戏
webgame.popsoft.com.cn
每天只需很短时间，无需练级
宇宙战舰组装系统，巨炮、导弹任意搭载
殖民星球，建造帝国，统一宇宙！！



大众数码
数字生活的贴身伴侣
www.popdigi.com.cn
05
3G放号之
08 单反全接触
三星GX20&索尼α350
2008年 总第16期
月刊
大众数码
www.popdigi.com.cn
数字生活的贴身伴侣
奥运合刊
07 08
另类的璀璨珠宝
它叫高达
笔记本的咖啡生活
哦！我的甜蜜
联系人
功能表
Anycall
三星奥运手机SGH-F488E
月刊
大众数码
www.popdigi.com.cn
数字生活的贴身伴侣
06
水数码
UMPC竞技场
08新款高清DV全接触
免费高清欣赏全攻略
聚力量一起同行
《大众数码》是一本新锐数码导购手册，栏目新颖，内容丰富，拥有新潮全面的数码产品资讯。杂志设计风格活泼，视觉效果非常棒，实为数码玩家的知心伙伴。
本杂志为月刊，定价10元。大16开尺寸，全彩铜版纸印刷。
订阅方式A
向编辑部邮购，我们会直接给您邮寄杂志。汇款时请注明联系方式、订阅项目等具体细节。如果有问题，可以拨打010-88135248-1236咨询。
订阅方式B
在淘宝网直接订阅，登录我刊在淘宝网上的读者服务部http://shop34339740.taobao.com，联系我刊读者服务人员，订阅杂志。
订阅方式C：邮局订阅
邮发代号：80-607（《大众数码》）









承载十三亿人的梦想，
齐聚十三亿人的希望！

让我们一起呐喊！中国加油！

汇众益智祝贺运动健儿们在赛场上取得的骄人成绩，
我们相信——2008，赢在中国！
来汇众益智同样能赢得你的精彩人生！
汇众益智——培养游戏、动漫精英的摇篮！
全国40余家直营校区，400余名资深教师，1000余家就业合作企业，每年超过90%的就业率。
为渴望成功的你提供全方位的教学服务和就业保证！
实现梦想，超越自我，挑战10万年薪！

招生专业	课程名称	就业岗位	参考薪资（元/月）
戏美术设计	游戏原画造型基础、游戏原画色彩基础、游戏象素图设计、游戏道具设计、游戏特效制作等	游戏美工、游戏动画设计师、游戏美术设计师...	2500～6000
戏程序开发	手机游戏Java语言基础、J2ME手机游戏开发技术、手机游戏实战开发、网络游戏-Windows程序设计等	手机游戏程序员、网络游戏程序员、游戏程序开发工程师...	3000～12000
高级动画设计	Maya场景制作、Maya角色建模、动画合成与特效制作、Maya高级角色动画、Maya角色表情动画等	卡通动画设计师、插画及故事板创作师、电影视觉效果制作师、3D动画制作工程师...	3000～5000

更多详细信息请点击：
www.gamfe.com

动漫学院校区：

北京中关村校区:010-51651118
北京公主坟校区:010-63966412
北京劲松校区:010- 51399712
北京CBD校区:010-84492713
北京马甸校区:010-51288993
北京基地:010-59798211
石家庄校区:0311-85332505
天津校区:022-27333271
青岛校区:0532—80931700
沈阳校区:024-22766600
长沙校区:0731-4772330
郑州校区:0371-63979871
济南校区:0531-81921219
★ 西安校区:029-85239553
★ 成都校区:028-85586115
★ 重庆校区:023-63600022
★ 南京校区:025-85420528
★ 无锡校区:0510-81026156
★ 杭州校区:0571-87247759
★ 武汉校区:027-87685520
★ 上海校区:021-36080666
★ 广州校区:020-81306761
★ 深圳校区:0755-33087755

游戏学院校区：

★ 北京中关村校区:010-51651119
★ 北京公主坟校区:010-63966411
★ 北京马甸校区:010-51288995
★ 北京劲松校区:010-51399711
★ 北京CBD校区:010-84493187
★ 北京基地:010-59798211
★ 石家庄校区:0311-85332505
★ 沈阳校区:024-22532885
★ 济南校区:0531-82399012
★ 天津校区:022-27333271
★ 青岛校区:0532-80778160
★ 郑州校区:0371-63979871
★ 长沙校区:0731-4457601
★ 西安交大校区:029-82666683
★ 西安小寨校区:029-85381691
★ 大连高新园区校区:0411-85875111
★ 大连西岗校区:0411-66663300
★ 成都校区:028-85586115
★ 重庆江北校区:023-63630011
★ 重庆高新校区:023-68577088
★ 昆明校区:0871-5311715
★ 武汉校区:027-87685520
★ 厦门校区:0592-5163281
★ 杭州校区:0571-88270079
★ 无锡校区:0510-82300248
★ 南京校区:025-85420528
★ 广州校区:020-87566175
★ 深圳校区:0755-83346024
★ 上海浦东校区:021-51309188
★ 上海虹口校区:021-65606006
★ 上海徐汇校区:021-64751010

CONTENTS 目录

2008年第19期 总第276期

19
2008
本期推荐

新品初评
两款不同平台华硕笔记本电脑评测

目前最强的PUMA平台笔记本，它能玩转DirectX 10游戏吗？请看我们的详细评测……

网络时代
Web 2.0群智力量的成功体现

《电车男》是2004年4月发生在东京的一个真实故事，这个故事很具Web 2.0色彩——22岁的“电车男”过着单调乏味的生活……

评游析道
那些美丽的太空歌剧

无论是1976年的《星球大战》突破了银幕表现力的极限，还是《星际迷航》历经30载不衰的浪漫航程，都是响彻银河的史诗。

攻城略地
风色幻想XX——交错的轨迹

本作另辟蹊径，在系统改革上大刀阔斧，同时还是《风色幻想7》的序章，是“风色”迷们不可错过的一集。

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗
专题记者 汪铁 李刚
本期责编 朱良杰
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100036

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 尹博 陈文
电　　话 010-88118588-8800
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-8000
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂

刊　　号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN

邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号
出版日期 2008年10月01日
零 售 价 人 民 币 6.00元
港　　币 20.00元
美　　元 4.95元
新加坡元 9.00元


互动娱乐社区2.0 – 久游网
www.9you.com
魔力宝贝II
CONCERTO GATE
魔力回归 经典升华
2008年回合制网游领军者
《魔力宝贝II》今秋浪漫登场
欢迎访问官方网站：cg2.9you.com
久游网
娱乐时尚
尽在久游
The Life Style Entertainment Community
Published by Nineyou Information Technology (Shanghai) / Developed by Ponsbic
© 2008 Square Enix Co.,Ltd. All Rights Reserved.

浏览器“战”起来了

编辑部报告

8月底IE8的Beta 2出来了，我搞了几天，索然无味。之后到9月3日这几天，我正忙着“倒嗤”我的Firefox，试验和卸载各种插件，为的是让这款标榜开放性的浏览器能够用起来像Maxthon一样便捷。说实话，从一个普通用户的角度来讲，我不明白为什么世界上的事物总是如此不完美。Maxthon很傻瓜，照顾到了用户的使用习惯，我已经把双击关闭标签、启动时显示上次浏览网页列表当作是想当然的功能。可Maxthon的稳定性总是成问题，不必说它占用了多少资源、速度是否太慢，只要你在开了100个标签页时忽然遇到浏览器假死便欲哭无泪。Firefox很开放，就像Linux一样，速度也很好，但它永远有这样那样的小问题，Flash无法显示、为了改掉鼠标中键关闭标签页这么个设定也需要安装插件。我泡在各种插件网上，到讨论区里请教了半天，才搞明白哪个插件是最好的。看看自己花去的这些时间，不由得怀疑我研究它还是否值得。也许从开发者的角度，开放就永远需要付出代价？

于是上帝带来了Google Chrome，一个看起来既能保证便捷性、又貌似很开放的浏览器，当我听说它不会因为假死死掉一片标签页我就动了心。而当我第一次启动这款浏览器时，看到导入Firefox书签的选项，我就不由得就想放弃Firefox了。看看我都用过什么浏览器？从最早的Netscape到如今各种IE和非IE核心的浏览器，我的系统里至少装了四五个。它们这些家伙争来打去，也没有个结果。IE核心总是和拖沓的执行效率、不稳定联系在一起，非IE核心则以怪异的操作和不能正常显示页面著称，似乎永远不会有一个真正的集大成者。Google Chrome是吗？它在我的硬盘上只待了几个小时，现在下结论还为时尚早，不过第一印象还不错。清爽到“顶”的界面设计看着就很喜欢，使用习惯上也没有什么不方便。

如今的浏览器战场选择这么多，所谓的XX核心和开放性唬住了很多人，其实都是瞎扯。归根结底，拿来就用、用得舒服，永远是第一位的。Google Chrome，看起来很美……

饼河

完成于Google Chrome浏览中

下期预告

新品初评：“卡皇”面世，RADEON HD4870X2评测
实用软件：Google Chrome浏览器抢先看
在线争锋：金庸武侠，网游的金字招牌？
攻城略地：幻想三国志4外传

★读者回函卡幸运读者获奖名单★

奖品为《魔兽世界》精美卡牌一套
（下图为卡牌中的部分卡片）



TOP TEN投票幸运读者				评刊幸运读者			
云南	赵海延	天津	王　磊	广东	邓婉芳	陕西	王　桥
辽宁	金晓诚	浙江	金毅凌	天津	邢春雨	甘肃	浦东鹏
甘肃	东　升	天津	王佑民	云南	肖　渝	北京	张　章
山东	刘晓覃	甘肃	刘　涛	辽宁	秦洪星	河南	兀　杰
天津	张　凯	陕西	朱光远	重庆	符　伟	江苏	丁　力

（奖品以实物为准，奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未收到，本刊不负责补寄）

声明



各擅胜场
——两款不同平台华硕笔记本电脑评测

■晶合实验室 壹分

在AMD PUMA和英特尔迅驰2平台相继发布之后，各品牌笔记本电脑新品开始陆续上市，我们经常可以看到一些知名品牌同时推出基于这两个平台的产品，近期本刊评测室就收到了华硕出品的M51Ta和F6A，它们分别基于PUMA和迅驰2平台。

狮王雄风
——华硕M51Ta

厂商：华硕（ASUS）
售价：待定
咨询电话：800-820-6655
附件：样机不详
推荐：中高端娱乐用户

上市状态：即将上市
炫目度：★★★☆
口水度：★★★★
性价比：－

M51Ta是一款基于AMD PUMA平台的15.4英寸笔记本电脑，它的最大特色是采用双显卡配置，用户可在催化剂驱动控制中心（Catalyst Contorl Center）界面中实时切换，非常方便。双显卡的好处是可以同时兼顾续航时间和高性能，以满足不同应用环境的需求，但同时也增加了成本和技术难度。M51Ta的双显卡分别是主板芯片组集成的ATI Mobility RADEON HD3200和独立的HD3650，这两款显示核心虽同属Mobility RADEON HD3000系列，都采用55nm工艺制造并支持DirectX 10.1和Avivo HD技术，但具体规格却大相径庭。


ATI Mobility Radeon HD3650独立显卡

Mobility RADEON HD3200被集成在SB700南桥芯片中，拥有1.81亿个晶体管，40个流处理器单元，显存位宽为64b，通过共享系统主内存可获得最高256MB的显存。整个HD3000系列独立移动显卡共6个型号，包括HD3410、HD3430、HD3450、HD3470、HD3650、HD3670，其中HD3410和HD3430面向低端市场，HD3450和HD3470面向主流市场，HD3650和HD3670面向的则是高端市场，不过目前还没有采用HD3670的笔记本电脑面市。HD3650内部集成3.78亿个晶体管，120个流处理器单元，显存位宽为128b，拥有256MB显存，从规格上看，其性能将远远强于整合型的HD3200。

AMD PUMA平台的双显卡系统

实际上双显卡切换技术在2006年首先被索尼SZ系列笔记本电脑所使用，不过由于缺乏显卡制造商的支持，当时的双显卡切换必须重新启动电脑，使用起来并不方便。但这一技术的前景却为众多厂商看好，于2007年由AMD率先实现，最终在今年发布的PUMA平台中得到应用，并被命名为“PowerXPress”显卡动态切换技术。



除了引人注目的双显卡配置，M51Ta在其他配置方面也很不错，采用高端的Turion X2 Ultra ZM-82双核心处理器（65nm工艺制造，主频达到2.2GHz，拥有2MB二级缓存），屏幕分辨率达到1440×900（高于大部分同尺寸1280×800的产品），搭配4GB DDR2 800内存（2GB×2）和320GB 5400r/min硬盘，此外还采用了蓝光COMBO光驱和通过杜比认证的奥特蓝星扬声器，整体来看M51Ta的硬件配置达到目前高端笔记本电脑的水平。

M51Ta拥有丰富的接口配置，包括1个VGA输出、TV-in、IEEE 1394、HDMI和4个USB 2.0接口，另外还提供了1个eSATA、网卡和电话线接口以及八合一读卡器。屏幕顶端的130万像素摄像头可前后翻转，并提供了面部识别功能。这款产品的键盘带有独立的小键盘区，方便用户输入数字，不过这也导致主要键区位置略微偏左。键盘的输

入手感较舒适，键程适中，回弹力较小。另外这款产品的触摸板面积较大，定位准确，使用起来比较舒适。

性能测试中M51Ta的表现不错，Turion X2 Ultra ZM-82处理器的性能比以往产品有所提高，独立的HD3650显卡在游戏中的表现也令人满意，可以满足当前主流游戏的基本要求。送测样机配备一块7800mAh的大容量电池，续航时间方面的表现较好，仅开启集成的HD3200时DVD连续播放时间超过2小时，单独使用HD3650时可持续工作约100分钟，且发热量较大。另外在高清视频播放方面，无论使用哪块显卡，CPU的占用率都维持在15%左右的较低水平，令人满意。


AMD Turion X2 Ultra ZM-82双核心处理器


蓝光COMBO光驱

M51Ta配置概览

屏幕尺寸	15.4英寸
处理器	AMD Turion X2 Ultra ZM-82
显卡	Mobility RADEON HD3200
	Mobility RADEON HD3650
内存	4GB DDR2 800
硬盘	320GB 5400r/min
光驱	内置蓝光COMBO
电池	7800mAh

M51Ta测试成绩一览

测试项目	设置	成绩
PCMark Vantage	总分	2709
	Memories	1997
	TV and Movies	2160
	Gaming	2684
	Music	2784
	Communications	2314
	Productivity	2428
	HDD Test	2626
MobileMark 2007	DVD 2007（最高性能/关闭休眠）	101分钟
Super π	104万位	42.354秒
wPrime	32M单线程	71.087秒
	32M双线程	35.567秒
x264 Benchmark	720P解码	23.62fps
	720P编码	5.49fps
ESET Nod32	磁盘扫描速度	8分33秒
3DMark 06	1024×768/默认设置	4044
DOOM3	1024×768/High Quality	84.3fps
半条命2	1024×768/默认设置	110.71fps
鬼泣4	1024×768/DirectX 10/Low	56.77fps（4场景平均值）
孤岛危机	1024×768/Low	50.61fps

耐力小子
耐力小子
——华硕F6A



厂商：华硕（ASUS）
售价：7999元
咨询电话：800-820-6655
附件：样机不详
推荐：重视便携性和续航时间的中高端用户

上市状态：已上市
炫目度：★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★★☆

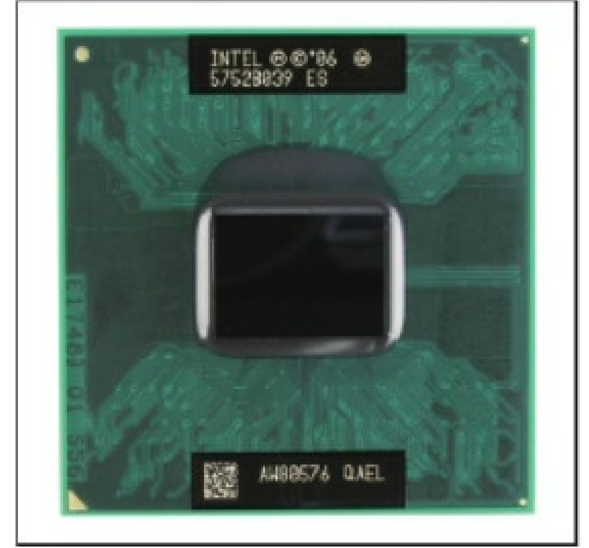
F6A是一款13.3英寸宽屏笔记本电脑，机身采用高强度工程塑料制造，外观以白色和黑色搭配，反差强烈，顶盖的白色区域采用了珠光涂料，具有细腻的质感和漂亮的光泽。掌托和触摸板同样采用珠光白色涂装，掌托表面有密集的椭圆形凹坑用于防滑和装饰，虽显别具一格，但也容易容纳污渍。

F6A的机身最薄处约2.7cm，最厚处约3.5cm，搭配一块5200mAh电池后重量超过了2.1kg（根据厂商资料实际销售中搭配3芯标准电池的重量为1.99kg），并不算一款轻量化的便携式产品，不过由于顶盖边角经过切面处理，视觉上还是比较轻薄。这款产品的顶盖可以打开至180°，屏幕分辨率达到1280×800，对比度400：1，亮度250cd/m²。测试中我们对屏幕的表现较为满意，色彩鲜艳，过渡较好，亮度也很均匀，水平可视角度接近160°。另外，在屏幕上方还内置了一个130万像素摄像头。


侧面轮廓显得比较轻薄

这款产品基于迅驰2平台，采用英特尔移动版酷睿2 T9400处理器，主频达2.53GHz，拥有6MB二级缓存，是目前比较高端的移动版酷睿2处理器。主板芯片为GM45+ICH9M，支持800MHz前端总线，并集成GMA X4500 HD显示核心，搭配4GB DDR2 800内存（2GB×2）和320GB西部数据WD3200BEVT 5400r/min硬盘，内置TS-L633A Super Multi DVD刻录光驱，整体配置处于当前主流水平。

F6A采用英特尔Wireless WiFi Link 5100 ABGN无线网络模块无线网卡，支持IEEE 802.11a/b/g/n，是目前支持无线网络标准比较全面的产品。这款产品还配备了10/100/1000Mbps自适应网卡、56kbps调制解调器和蓝牙2.1模块，在数据交换和网络支持方面非常完备。接口方面，F6A拥有3个USB 2.0、1个HDMI、E-SATA、VGA输出、网线和电话线接口以及耳机、麦克风插孔，还内置了一个八合一读卡器。



英特尔移动版酷睿2 T9400处理器

性能测试中这款产品表现出了良好的商务办

公性能，PCMark Vantage得分达到3741，对720P视频的解码速度达到32.62fps，这些都与强劲的处理器性能密切相关。另外由于送测样机搭配了5200mAh的加大容量电池，在续航时间方面的表现非常出色，MobileMark 2007的DVD连续播放时间达到了222分钟（最高性能模式），完全可以满足大部分用户的移动应用需求。相对而言，这款产品的游戏能力较差，GMA X4500 HD显示核心虽然支持DirectX 10，但实际性能不强，无法满足大型3D游戏的要求。


大部分接口集中在机身左侧

F6A配置概览	
屏幕尺寸	13.3英寸
处理器	酷睿2 T9400
显卡	GMA X4500 HD
内存	4GB DDR2 800
硬盘	320GB 5400r/min
光驱	内置Super Multi DVD刻录机
电池	5200mAh

F6A测试成绩一览

测试项目	设置	成绩
PCMark Vantage	总分	3741
	Memories	2233
	TV and Movies	2972
	Gaming	2159
	Music	4272
	Communications	3680
	Productivity	3361
	HDD Test	3121
MobileMark 2007	DVD 2007（最高性能/关闭休眠）	222分钟
Super π	104万位	17.815秒
wPrime	32M单线程	54.639秒
	32M双线程	29.749秒
x264 Benchmark	720P解码	32.62fps
	720P编码	8.44fps
ESET Nod32	磁盘扫描速度	8分12秒
3DMark 06	1024×768/默认设置	1050
DOOM3	1024×768/High Quality	14.2fps
半条命2	1024×768/默认设置	37.23fps
鬼泣4	1024×768/DirectX 10/Low	19.47fps（4场景平均值）
孤岛危机	1024×768/Low	14.71fps





这两款华硕笔记本电脑可谓各有特色，M51Ta拥有不错的多媒体娱乐性能和全面的功能配置，F6A则是一款续航时间超长、便于携带的13.3英寸产品。两款产品的外观设计典雅大方，做工用料均属上乘，M51Ta适合对性能要求较高的游戏玩家，而F6A则值得那些经常出差旅行的商务用户考虑。P





小体积大容量

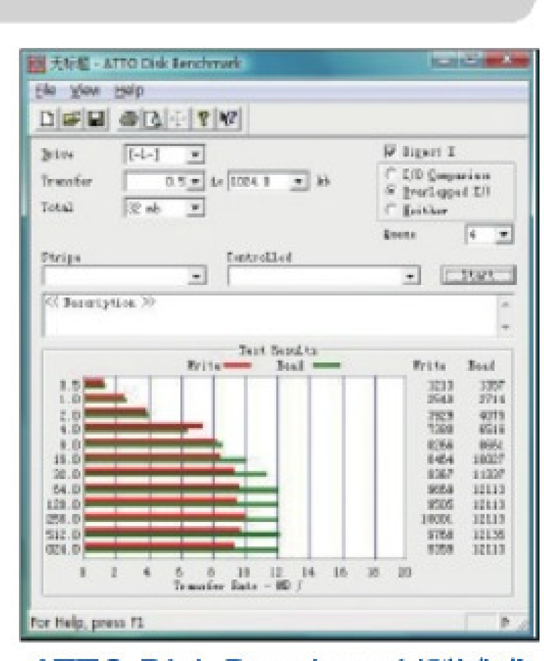
——胜创8GB MicroSDHC存储卡

■晶合实验室 壹分

厂商：胜创（KINGMAX）　上市状态：即将上市
售价：220元　咨询电话：800-830-9527
附件：样品不详　推荐：需要大容量存储卡的用户

凭借小巧、轻便、省电的优势，MicroSD/SDHC成为目前移动设备的主要存储扩展设备，尤其在手机中的应用比例已经超过其他规格存储卡，逐渐成为主流产品。得益于技术的进步，今年以来MicroSD/SDHC的容量和性能都得到明显提升，部分厂家已公布了16GB的样卡，而胜创送测的8GB MicroSDHC则是目前量产型号中容量最大的。一般来说，由于受体积的限制，MicroSDHC的速度都要落后于同容量的SDHC存储卡，大部分产品只能达到Class2的标准，这款产品标称速度则达到了Class4，是目前最高的。

胜创8GB MicroSD依然采用黑色外壳，附赠的SDHC转换器也同样为黑色，卡身上用白色的涂料醒目地标注出MicroSDHC Class4的标志。这款产品的金手指部分色泽明亮，镀层明显要比一般的同类产品厚，卡身强度也很高。我们采用ATTO Disk Benchmark来测试其读写性能。这款产品的最大写入速度达到10MB/s，读取速度超过12MB/s，性能令人满意。


ATTO Disk Benchmark测试成绩截图



胜创8GB MicroSDHC的做工令人满意，附赠的SDHC转换器质量也不错，高强度卡身可让用户放心将重要数据存储其中，避免为恶劣应用环境担忧。其性能表现与当前主流的Class6 SDHC存储卡相差不多，堪称目前性能最好的MicroSDHC，适合需要大容量存储卡的用户。P



炫目度：★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★★



静静聆听
——漫步者R1600T 08版多媒体音箱

■晶合实验室 壹分

厂商：漫步者（Edifier） 上市状态：已上市
售价：380元 咨询电话：800-820-5526
附件：音频信号线、说明书等
推荐：追求性价比的用户

R1600T 08版是R1600系列的第二款产品，相比产品丰富的漫步者R1900系列，诞生4年却仅推出两款产品的R1600系列显得单薄许多。一方面是因为2.1系统在多媒体音箱市场中的火爆，另一方面却是受限于成本——以R1600系列400元左右的价格，要达到较好的音质水平是非常困难的，这也是当初R1600T/TD剑走偏锋，定位于床头音响的重要原因。作为R1600T/TD的后续产品，我们很难从R1600T 08版上找到前作的影子，当年独特的前置数码音频输入接口和小巧的4英寸箱体设计都已不复存在，而不到400元的上市价格也远远低于当初R1600T/TD的定价，如果不是同属性R1600系列，08版完全可以当作一个新的产品系列。


2004年发布的R1600 T/TD

R1600T 08版是一款4.5英寸的小型书架箱，采用常见的后倒相式结构设计，18mm（约0.7英寸）高频单元与4.5英寸中频单元结合，外观延续了近年来漫步者产品惯用的深色调方案，箱体表面采用黑色粗木纹PVC贴皮，表面纹理具有一定质感，辅以高质量的电镀配件装饰，整体风格比较沉稳。这款产品取消了R1600T/TD的前置数码音频输入接口和音量调节旋钮，转而采用声迈系列（漫步者的一个子品牌）的一体化侧面调节面板设计，3个调节旋钮位于主箱的右侧面。这样的设计在声学上并无特殊作用，主要在使用上比传统的后置方案方便，也比前置设计更容易保证产品外观的整体性。

一体化侧面调节面板

这款产品采用与S2.1M相同的18mm涟漪波浪型丝绢振膜高音单元，这种单元的造型比较新颖好看，波浪式设计在理论上可消除困扰球顶高频单元的分割振动，减少音质的劣化，同时拥有类似硬球顶单元的高频延伸和瞬态能力，不过也失去了球顶单元柔美的高频听感。为此漫步者采用了专利涂层和钕铁硼磁体，同时还填充了磁液，以提升其音质表现，考虑到产品定位，这样的做法令人满意。中频单元采用多媒体音箱中比较少见的玻璃纤编织复合纸盆，其特点是刚性较强，在瞬态和动态表现方面较好，解析力出色。从单元搭配上可以看出近年来漫步者在音质上追求大动态和良好瞬态反应的风格。

R1600T 08版采用一阶两路分频器设计，功放电路设计与R1900T Ⅱ 06版类似，采用2枚意法半导体（ST）出品的TDA2050，这是一种定位于小型HiFi系统的单声道功放芯片，曾经在R1900T Ⅱ 06版中使用过，功率为单声道32W，因此R1600T 08版的功放电路理论上可提供64W的输出功率，还采用了一枚NE5532芯片作为运算放大器。相比中规中矩的功放电路设计，这款产品在变压器的选择上令人遗憾，受成本限制，它所采用的全封闭变压器输出电压为2路各13V，只能提供40W的总输出功率，与TDA2050芯片并不十分匹配，这将限制这款音箱在音质上的整体表现。


18mm涟漪波浪型丝绢振膜高音单元


中频单元的玻璃纤编织复合纸盆振膜

考虑到这款音箱采用了刚性较强的玻璃纤编织复合纸盆，我们在音质评测前进行了60小时以上的煲机。测试平台采用创新X-Fi Palatinum声卡和乐之邦MD-10解码器，测试曲目包括管弦乐（以室内小品为主）、打击乐（以鼓乐为主）、部分交响乐、影片和游戏。这款产品的音色较中性化，略微偏冷，声场开阔度一般，但定位较清晰准确，解析力也比较好。高频表现较突出，给人清澈明亮的感觉，向上的延展较好，但不够柔美，这也是高频单元的特性决定的；中频表现较自然，人声还原比较质朴顺畅；低频的下潜较深，量感较少，但解析力较好，速度较快。整体来看这款产品在大音量下的控制力不够理想，低频容易浑浊，中高频会显得散乱，这与变压器功率不足有关。



R1600T 08版受功率限制，在大音量下的表现有所下降，在中小音量下则游刃有余，三频均衡，动态表现保持了近来漫步者音箱产品的特色，整体做工和音质表现在同档产品中都算不错，尤其是比较均衡耐听的声音特色令人喜爱，总体来看是一对适合在小空间中静静聆听的产品，性价比合理，值得音乐爱好者选择。



炫目度：★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★★★



"小尺寸"全高清
——明基E2200HDA液晶显示器

■晶合实验室 电子土豆

厂商：明基电通（BenQ） 上市状态：已上市
售价：1699元
附件：连接线缆、说明书、驱动光盘等
推荐：拥有大量全高清片源的家庭用户
咨询电话：400-888-8980

随着2008年北京奥运会和残奥会的结束，奥运热潮渐渐消退，但奥运会期间高清电视转播画面带来的视觉冲击力，却让观众们印象深刻，许多人还特意找来包括开幕式在内的高清视频录像收藏回味。目前包括央视高清在内的国内众多高清频道均提供1080i（1920×1080）的Full HD（全高清）画面，要在电脑上获得完美收看效果，一款支持全高清分辨率的液晶显示器必不可少。

我们上期曾介绍过一款26英寸的Full HD液晶显示器，过去常见的Full HD产品通常都在24英寸以上，视觉效果虽好，但价位较高，很难进入一般家庭用户的视野。而主流的20～22英寸16：10宽屏液晶产品只能提供1680×1050分辨率，因此一些厂商开始有针对性地推出支持Full HD的"小尺寸"16：9液晶显示器。与宽屏液晶显示器常见的16：10比例不同，液晶电视中广泛采用16：9的屏幕比例，这与大量高清片源的比例相符，而随着面板生产工艺的发展，小尺寸16：9液晶面板显现出成本和规格优势，受到显示器厂商们的重视。前不久明基就发布了包括21.5及24英寸在内的5款16：9全高清液晶显示器，这次送测的是其中21.5英寸的E2200HDA。

作为业界首款21.5英寸Full HD LCD，明基E2200HDA可提供1920×1080的高分辨率（点距0.248），10 000：1动态对比度、300cd/m²的亮度和16.7M色彩，并通过了Windows Vista Premium认证。它支持明基的Senseye+photo超显彩2代技术，可一键设置标准、动态、图片、电影及sRGB模式，以在各种应用环境达到最佳效果。遗憾的是，E2200HDA既未提供热门的HDMI接口，也不具备几乎成为LCD标配的DVI-D接口，这应该是出于成本和产品定位的考虑，毕竟其价位还低于许多22英寸非全高清产品。


银黑双色的机身质感很好


机身背面

明基E系列LCD的定位是流行娱乐，E2200HDA的造型简约大方，光滑的黑色烤漆面板配合银色磨砂边框，微微上翘的下边框也为其增添了几分活力。机身正面非常简洁，除了下边框的BenQ立体logo和右下角的电源开关外，再无其他按键；OSD操控按钮位于机身右侧，右侧边框上印有按键指示，操作很方便。这款LCD内置音箱（2×1W），两个喇叭孔藏在机身下沿。

我们采用GeForce 8800 GTS显卡，用D-Sub接口连接显示器，色温设为"标准"，用DisplayMate 1.25将对比度和亮度调到最佳状态后开始测试。E2200HDA在标准色温下颜色略偏暖，白色背景下亮度均匀度表现良好，纯黑背景下屏幕左右角有轻微漏光，样机未发现坏点或亮点。灰阶方面，它在DisplayMate的"黑标准调整"（范围1～64）和DisplayX中256级灰度测试中能看到第6～7级灰块（越暗值越低），暗部灰阶过渡均比较清楚，最亮部分灰阶细节略有不足；屏幕整体色彩还原较好。

"图片"模式下会自动提升亮度，此时视觉效果很好，但高阶亮处细节有所丢失。而E2200HDA在播放高清视频时，其1920×1080高分辨率带来的细腻画面表现，则明显优于普通22英寸宽屏产品。这款LCD的标称可视角度为170°/160°（水平/垂直），水平可视角度表现很好，垂直角度一般；其整体响应时间为5ms（灰阶响应时间2ms），测试中液晶拖影很轻微。

明基E2200HDA主要规格	
最大分辨率	1920×1080
显示面积（mm）	476.64×268.11
亮度	300cd/m²（典型值）
对比度	1000：1（典型值）/10000:1（动态）
显示色彩	16.7M
安规认证	CCC





虽然明基E2200HDA的功能配置和性能表现与中高端产品尚有差距，不过就其价位来说，这款拥有简约大方造型的21.5英寸全高清产品可以说是比较实惠的选择，值得注重Full HD规格但预算不多的高清视频用户考虑。

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★★★☆



极致对比度
——三星T220G液晶显示器

■晶合实验室 电子土豆

厂商：三星电子（Samsung） **上市状态：**已上市
售价：2499元
附件：电源线、连接线缆、说明书、驱动光盘等
推荐：注重产品品味的家庭及办公用户
咨询电话：800-810-5858

多年前我们评测15英寸液晶显示器时，当时主流LCD的对比度一般在200：1～300：1之间，一款500：1对比度的EIZO产品已让我们惊艳了。而随着技术的进步，液晶厂商们之间指标大战的目标已从前些年的毫秒（响应时间）升级转为对比度之争——500：1、700：1、1000：1……而当LG将动态对比度（DFC）概念引入其液晶显示器领域后，LCD的对比度指标开始以K（1000）为单位飙升，短短一两年间许多产品的动态对比度就达到了10 000：1，而三星T220更是达到20 000：1。

然而，就像我们当年觉得4ms应该是LCD响应极限，而后3、2、1ms产品却不断涌现那样，20 000：1也并非终点。三星不久前就推出了22英寸宽屏T220的升级型号T220G，除引进了Glare镜面屏技术外，动态对比度指标居然达到了40 000：1。很快，三星就将一款T220G（冰醇红）样机送到了我们面前。





细节做工非常精致

韩系厂商的产品通常在外观设计和制造工艺方面非常用心，T220G的造型与其对比度指标一样令人眼前一亮：它采用与三星“黑钻”系列类似的造型，冰醇红（另有泼墨蓝色可选）烤漆外壳配以透明琉晶边框，圆滑边角加上类似高脚酒杯的可旋转弧形底座，使其整体外观显得漂亮而雅致。据厂商介绍，其琉晶边框采用了先进的TOC工艺，通过向有机玻璃材料注入色彩分子的方法制造，看上去晶莹剔透。当然，这种光滑烤漆外壳的普遍问题是容易留下手印等污痕，爱美的用户需勤做保洁。

T220G的前面板极为简洁，无任何外露按键，唯有右下方隐藏着触摸式电源开关，显示器工作时开关下方的LED会发出一道漂亮的橙红色弧光。OSD操控按键位于显示器右侧边框上，由于正面为了整体美感未印刷任何操作标识，按键说明均设在侧面边框上，对新用户来说操作略有不便，这大概也是爱美的代价吧。

右上角印有引以为傲的技术指标

T220G采用16.7M色TN面板，1680×1050的最大分辨率、300cd/m²亮度和2ms灰阶响应时间、D-Sub模拟+DVI-D数字接口都是22英寸产品的主流标准，而40 000：1的动态对比度则达到了目前业界的极致。T220G采用Glare屏幕设计，能通过表面的Magic Clear光涂层增加透光度。不过这种镜面屏在提升色彩表现的同时，也容易反光，用户需注意环境光源和显示器摆放方向。

我们采用DVI-D接口连接T220G，将色温设为“正常”，并关闭三星Magic color和动态对比度功能，用DisplayMate软件将对比度和亮度调到最佳状态后开始测试。T220G的亮度均匀度表现良好，纯黑背景下屏幕下角有微弱的漏光，开启动态对比度后漏光现象基本消失。灰阶方面，在DisplayMate的“黑标准调整”（范围1～64）和DisplayX中256级灰度测试中均能看到第4～5级灰块（越暗值越低），亮部和暗部的灰阶过渡清楚，暗部表现相对更好。

T220G的色彩还原很好，“正常”色温设置下略偏暖，暗部色彩过渡很平滑，亮部细节略有不足。可视角度方面，T220G达到了大屏TN面板的平均水准，水平可视角度较好，垂直方向则一般。由于它拥有2ms的灰阶响应时间，用户基本不会受到液晶拖影的困扰。

三星T220G主要规格

面板	22英寸TN
最大分辨率	1680×1050
响应时间	2ms（灰阶）
亮度	300cd/m²（典型值）
对比度	1000：1（典型）/40 000：1（动态）
显示色彩	16.7M
可视角度	170°/160°（CR>10）



得益于Glare屏幕，在开启动态对比度功能后，三星T200G在显示图片和视频画面时视觉效果很好，暗部细节丰富，而亮部细节则略有损失。这是一款外观设计和制造工艺都非常出色的液晶显示器，其实对比度的指标数字本身并不那么重要，重要的是它能给用户带来怎样的实际画面表现。





炫目度：★★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★★☆



明天你和谁交朋友？

——中国网络交友社区的新发展

■本刊记者 冰河 生铁

网络交友对于如今的中国互联网用户来说已经不是一个陌生神秘的名词了，特别是对上网历史比较长的网民来说，谁没有几个通过网络认识的朋友呢？虽然媒体上时不时仍旧爆出一些因为“见网友”而遭遇种种意外的八卦新闻，但谁也不会因为这些新闻而断了上网找朋友的念头。互联网最大的贡献就是将人的交际网络扩展到整个地球，如果上网仅仅是为了看新闻、买东西，那么这个人未必算是一个真正的网民，只能算是一个会上网的普通人而已，因为他没有将自己融入到互联网中去。同样，脱离了人际交往的互联网也只能说是一个静态的公告板而已，因此从互联网在中国诞生的时候起，网络交际就是其中最深刻的一个烙印。从最早的CFIDO局域网，到后来的四通利方和华渊网，以及真正成气候的新浪、搜狐、网易三大门户，社区都是其中最重要的部分。每天都有无数人在其中演绎着自己的爱恨情仇，同时吸引更多的人融入这个看不见的世界。对于不同的人来说，网络交友社区有着不同的意义。对投身其中的创业者来说，它是带来流量创造价值的聚宝盆；对于参与者来说，它是寻找新朋友看到更多新故事的地方；对于研究者来说，它是呈现独立个体在庞杂社会中行为动向的现实标本。总之，网络交友社区，是个让人看不清也永远无法全部看清的东西。

不过，就在谁都以为网络社区已经成为互联网的基本要素，不会再翻出什么新花样的时候，它却异乎寻常成为互联网的新投资热点。种种以交友为名义的新网站层出不穷，让人目不暇接，并以一个时髦的缩写——SNS风行于海内外互联网行业。特别是进入2008年以来，SNS的繁荣为社区发展注入了新的活力。微软以150亿美元的总估值投资Facebook，软银以4亿美元投资千橡校内网，默多克的新闻集团则早就对MySpace下了手，各界巨头们纷纷把巨额的美元押在SNS网站上。而国内的SNS市场也被广泛看好，一方面新浪、搜狐、百度、腾讯等大型网站开始关注SNS领域，并有所动作；另一方面，开源SNS建站软件UCenter Home的推出，进一步解除了SNS建站的门槛，加速了国内平民化SNS发展，让所有人都可以建立SNS网站。SNS更加注重人与人之间关系的网络应用模式，也促进了人们更加喜欢在网络社区生活。此外，随着互联网向全面的社区化发展，网络社区在人们的生活中出现的频率越来越高，人们逐渐习惯在网络社区分享、交流、展示自己生活的方方面面，来和自己现实中的朋友、网络上陌生的朋友交流。这种趋势使得现实生活中的点点滴滴逐渐复制到网络上，形成了虚拟世界的“复杂现实”。究其所以，不过是大众渴望通过覆盖范围更广的工具接触他人，让生活内容更加丰富，同时也从其中获得更多收益的欲望交互而已。

从精英到草根的演化史

不得不指出，中国互联网的SNS社区形态演化，其实就是互联网从精英群体逐渐向大众普及过程的缩影，这其中必然会有冲突，会有失落，会有形形色色的沉渣浮起，因此才引发了如此多的话题。究其原因，主要在于网络交友社区向普通大众的扩散，使得原有的网络话语权分布结构被打破，草根群体逐渐成为交友社区的主流用户。这使得整个社区的内容变得更加丰富的同时，也变得良莠不齐，于是最终人群的分化，造成了社区形态的不断变化。上网历史比较长的网民都可以记得，这种形态上的演变经历了从BBS社区到博客网站，然后再转向SNS网站这样一个缓慢的变迁过程。回顾过去的10年，我们可以把它具体分成3个阶段：第一阶段，是BBS的黄金时代，新浪论坛、天涯社区、强国论坛、猫扑论坛等都是其中的典型代表，其商业模式也经过现实的考验被证明有效，新浪、猫扑、天涯都是从BBS起家转型成为门户网站，也是早期交友社区获得商业成功的典范。这个阶段的社区刚刚从CFIDO这样的局域网社区转向真正的大众社区，虽然覆盖的范围骤然扩展，但还是残留了很多早期的精英色彩，其内部结构也以体现精英能力的知识性、思想性为主。一篇或者文采飞扬、或者认真求证、或者激情四溢的帖子，都能招来一群拥戴者，并逐渐形成一个个小圈子。以《大连金州不相信眼泪》闻名的王峻涛、以《深圳，你被谁抛弃》而与深圳市长于幼军对话的“我为伊狂”，都是典型的例子。那个时候自己的帖子被版主置顶是让论坛网民最开心的事情，而跟帖人数的多寡和回复探讨体现出的思想性和现实意义，更有可能让发帖者获得意外的惊喜。春树这个名字不知道有多少人还记得，她曾经作为中国80后一代的代表登上美国《时代》周刊亚洲版的杂志封面，而这个常年混迹于网络的叛逆少女，出名后却以自己的帖子在论坛中大受追捧，并曾经登上《南方周末》的“板砖爬行榜”为荣。但BBS这个大众越来越热衷的地方不可避免开始让精英感到失落，因为涌进了太多人，使得他们的发言越来越多被杂音所覆盖。于是新浪BBS逐渐演化出了“里屋”和“外屋”、猫扑社区也有了“厕所”，天涯社区的精品版块“关天茶舍”也离开了最显眼的位置。虽然这些论坛还是面向整个大众，但过去那种牛人登高一帖、应者云集的场面逐渐被淡化，知识性、思想性也逐渐被更多的娱乐、休闲所取代。


当年那一篇文章让王峻涛名扬中国互联网，也让他后来的创业方便了许多

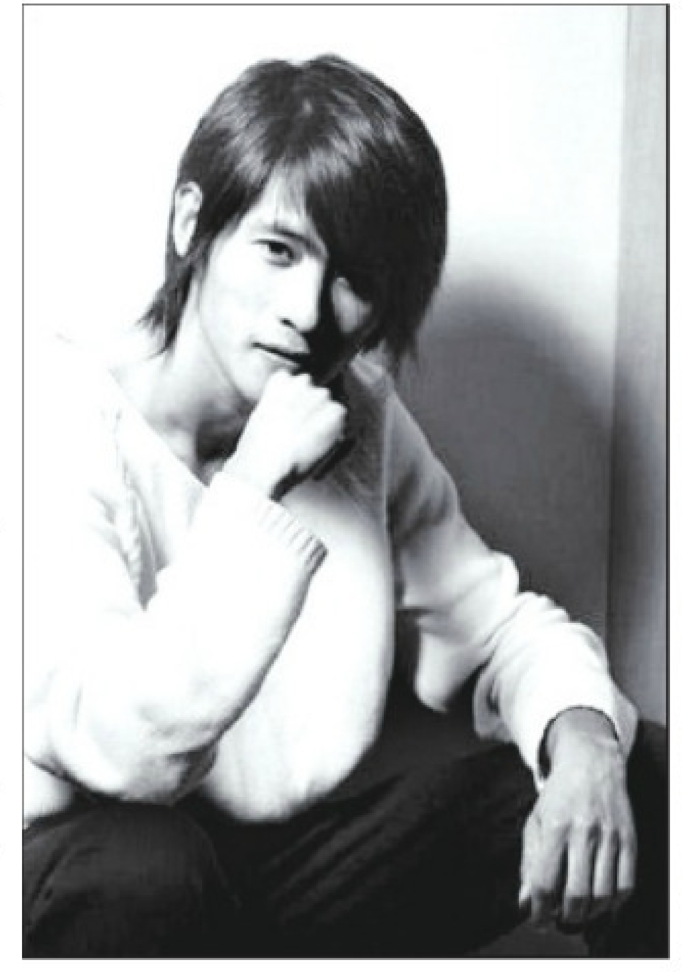
也许是BBS论坛中的精英总是有能力取得更多注意力带来的反弹，当博客替代BBS论坛站在互联网风口浪尖的时候，这种新形式的网络社区更多的是体现极端个人的话语权，不像论坛中发帖，没人回复就会很快沉没在大众视野。博客的表达更加注重个性和自我，它可以毫不在乎是否有人看，是否有人回复，甚至很多人直接关闭了回复的通道，这使得它从一开始就充满了一种不同于以往的网络交互风格。每个人都在自说自话，同时随意根据TAG关键字搜寻同好者，然后才考虑是否与他人互动。这种以个人表达为核心的交互形式在开始很是风靡了一阵，尤其在2005年，中国互联网研究者方兴东开始大力推广博客概念，又经历木子美以“性”为噱头让博客迅速成为普通大众焦点之后，博客几乎成为所有网民都掺和一脚的时髦，涌现出了徐静蕾、韩寒这样的海量点击博客。但很快在2006年博客就遭遇了滑铁卢，特别是在BBS社区的老大新浪推出博客之后，原有如博客中国、BlogBUS这样坚持纯个人表达的网站就逐渐走向衰落，到现在硕果仅存的也开始纷纷转型。这其中有些非常值得玩味的地方，首先是新浪博客指明了博客作为一种网站形态存在的商业价值。到现在为止，新浪博客已经成为新浪访问量最大的频道，并且成为新浪网新闻内容的主要来源之一。传统的新闻门户依靠编辑采编内容模式的高昂成本，被博客源源不断的UGC供给大幅度降低了，所以博客成为廉价的新闻编辑和内容来源，这就是博客对于媒体网站的主要商业价值。可以说凡是具有媒体性质的社区网站，都可以把博客这一属性玩活。很多网站的博客页面其实就是换了个颜色，微调了内容，但具体结构设计基本相同，也同样获得成功，让博客频道成为网站高质量内容来源的一个重要组成部分，从而在整体上具有了盈利的潜力，以及实现盈利的更多拓展可能。但另一方面，新浪以做社区的理念做博客，增强博客的主题和相互之间的交流，这又迅速让博客从充满草根色彩极端的自我表达走向了新的精英阶层。可以看到它的博客频道上第一眼被看到的永远是那些熟悉的名字，各种“博客圈”的出现，让BBS时代时隐时现的“小群体”终于有了光明正大拉帮结派的机会。而这些小群体，又逐渐恢复了原有的那些精英色彩。可以说，新浪开创的这种模式发扬了博客，也在某种意义上终结了博客。当一个博客不能再毫无顾忌地表达个人自己，而需要在发言前更多地被圈子所影响时，这种模式就已经被证明接近失败了。开创博客的方兴东博士，如今也已经



天涯社区关天茶舍，一个曾经聚集诸多网络精英的地方，如今已然失去了当年风采

将注意力转向了SNS网站。

SNS（Social Networking Service）又称社会化网络服务，是一种基于六度分隔理论运作、强调开发和培养用户社会关系网络的Web 2.0应用。在SNS平台上，每个用户都可以拥有自己的Blog、自己维护的Wiki、社会化书签或者Podcast。用户通过TAG、RSS或IM、邮件等方式连接到一起，按照六度分隔理论，每个个体的社交圈都不断放大，最后成为一个大型网络，这就是社会化网络SNS。从2005年12月王兴仿照国外大受欢迎的Facebook创办校内网开始至今，中国陆续出现了近100家类似模式的SNS社区网站，其中大致分为两类，一类为通用类SNS社区，其特点是内容设计没有明确主题方向，关注的用户也没有具体特点，几乎面对所有公众。另一种则是垂直类SNS社区，其特点是具有明确主题方向，内容关注于部分用户的兴趣指向。目前国内涉足通用类SNS社区的网站有海内网、开心网、一起网、豆瓣网等，垂直类SNS则包括校内网（以大学生用户为主要对象）、51.com（以网络游戏玩家为主要对象）、风行（以影视爱好者为主要对象）等。垂直SNS社区具有由点到线的特征，其特点在于专业化特征明显：产品定位准确，人群把握精确，专业价值突出。相对于通用SNS的模糊定位，垂直SNS的价值在很大程度上更加突出，通用SNS永远也不会像垂直SNS那么有黏度。事实上最早一批模仿国外著名交友社区MySpace网站的SNS已经式微，第二代模仿Facebook的以开心网风头最旺，目前其他SNS主要还是社区形态，不过也开始尝试创新，试图将博客融合进来，在大众趋同和个人表达之间进行调和。如康盛创想在两年多以前就推出了整合BBS和博客功能的SuperSite，但一直很不成功，博客特性没有发挥出来，原联众网络游戏的创始人之一简晶推出“X5DJ我的家”也做了相同尝试，至今没有大的起色。其失败的主要原因在于没有强调博客的独立性，博客成为BBS的附庸。没有一个人愿意自己的博客成为某个网站某个功能的附属品，而希望博客是相对独立的。JavaEye网站在两年前开发JavaEye2.0版本时，也开始进行BBS和博客的整合，发展到今天来看，虽然没有达到预期的全部效果，但在一定程度上还是成功了。根本原因在于尊重了BBS和博客的不同





韩寒和徐静蕾让博客这个表达平台彻底从以文化和思想为核心转向娱乐，他们写了什么并不重要，对于追随者来说，抢到“沙发”是最重要的

使用习惯，仅仅在底层数据存储进行了统一，在页面操作还是完全分离开的，既不至于让用户觉得自己博客是BBS的附庸，也可以方便用户文章在博客和帖子之间任意转换。

总之从社区形态来说，目前国内互联网的交友社区有大致这样一些类型：以BBS为基础的，例如天涯、猫扑、西祠、搜房、PCPOP等，这些网站都经历了早期商业竞争的考验，拥有忠实度比较高的用户，流量巨大而且稳定。以Blog为基础的，例如博客网、BlogBUS等，其原有模式受到质疑，特别是缺乏盈利能力，如今都在尝试转型做SNS或者所谓的Blogsphere。还有就是从SNS切入，融合Blog形态的，例如从Donews脱身出来的刘韧和洪波创立的5GSNS（UCHome）、社区研究者麦田所做的蚂蚁社区等。另外还有想做网络虚拟城市的SNS，如豆瓣、一起等。每个做社区的网站都在尝试解决BBS和Blog的弊病，都在尝试新的社区模式，这是因为BBS是以话题为中心组织的，不利于个人的信息组织；而Blog是以个人为中心组织的，不利于信息的流动和分享。在Facebook带来了新形态后，SNS是以兴趣小组为中心组织的，如豆瓣网，不利于个人信息组织，也不利于个人信息流动。现在流行的开心网、海内网开始变化，以关系为中心组织用户的交互，但能否解决从前遇到的问题，却并没有足够的保障。

国外SNS网站社区的发展之畅



MySpace中国的登录前界面，非常清爽，但登录之后就是完全不同的一张面孔

SNS在最近的几年中并不仅仅是中国互联网行业的重点话题，虽然从存在时间来说国内并不比国外落后多少，但从形式到概念，再到诸多形态的演化和研究，国外同行都走在了前面。从功能最基础的信息共享的亚洲交友网开始，到2003年底微软推出之后旋即夭折的WALLOP，都是网络交友社区不同形式的探索。而如今各种形式改头换面出现在中国市场上的SNS网站，大多都是因为MySpace和Facebook两个交友社区网站在美国的异军突起。纵观MySpace的发展史，它很好地利用了自己得天独厚的环境资源并发现了社会特殊群体的需求。乐队、模特起初将自己的演出、生活照片及文字发到空间给自己的Fans分享，同时MySpace顺应了数码科技发展的趋势，形成了从图片-音频-视频发展的多种表达、分享的氛围。直至今日，MySpace已成为众多用户依据不同兴趣进行交友的网络平台，这是一种网民本能的需求。而从2007年开始，Facebook开始发力，逐步成为除

MySpace之外全球第二大SNS社区，但随着Facebook的定位从学校到社会各类群体，及其API和开放接口策略的实施，虽然无限增强了网站的功能，同时也让网站越来越像个大杂烩。在其发展史中，API控件的开发功不可没，但不可否认一点，随着控件不断开发，使用一些新功能以及玩一些小游戏依然属于小部分人群，正如同微软开发的Word，虽然拥有强劲的功能，但99%以上用户使用的仅仅是其最简单的文字录入及基础排版功能，而对于宏等功能的使用，相信大部分用户对此并不了解。SNS的核心依然是展示自我与分享自我的一个过程，而对于用户来说，Facebook的API策略可以在短期内满足他们的好奇心，但从长期来说，大部分人对这样植入式的应用方式的需求真有那么大么？同时，Facebook新注册用户需在获得一定时长的在线之后，才能展开各种不同的功能，中国用户是难以接受的。

那么Facebook又是怎样在短时间内获得诸多用户的青睐，成为微软和Google争夺的香饽饽呢？

Facebook强调是一个社交公共事业（Social Utility）网站，以区别于它的最大竞争对手MySpace。在该网站，用户通过加入4种圈子来联系朋友，分别是所在地、大学、工作单位和高中，这大概是人一生中和朋友相识、相处的主要场所。用户找到相关的圈子，再找到“朋友”，看到朋友的照片或名字，可以请求他的接受。一旦被接受，就能到朋友介绍的网页上，深入了解朋友的过去、现在，看他的照片，发现他是否恋爱，喜欢什么样的电影、音乐，其他兴趣爱好、慈善活动等，还可以通过“朋友”去认识“朋友”的“朋友”。在某个“圈子”中，兴趣类似的用户还可组成“小组”。除了这些依靠各种主题拓展的关系圈子之外，Facebook还推出了许多广受欢迎的应用，例如“我喜欢（iLike）”“体育竞猜”（PicksPal）等。“我喜欢”软件能自动识别用户所在地和自我介绍中提到所喜欢的音乐，进而向用户推荐当地的音乐会和歌曲；而使用“体育竞猜”，朋友之间可以竞猜体育比赛的输赢，猜对的可以得分。目前Facebook每天都有超过12种新应用软件上线，到2007年7月为止，已有超过1700种应用。这种API娱乐策略，如今也已被迅速模仿到国内SNS网站中，从形式到内容，几乎都没怎么变。


罗川对于MySpace中国的未来非常乐观，但是现实能让他的乐观持续多久呢？

另外，CNNIC报告首次对新增网民构成进行了细化分析。2007年新增网民中，向各层次扩散的趋势明显：18岁以下的网民和30岁以上年龄较大的网民增长较快；初中及以下受教育程度的网民增长较快；低收入人群开始越来越多地接触互联网。这些新增用户对互联网的应用理解并不深入，他们对SNS类网站的需求大多停留在上传资料、交友及分享图片视频等基础功能上，针对更进一步的应用，中国市场有着更加国情化的需求。但Facebook所

依托的美国互联网对生活和商业的深度渗透，在中国暂时还不具备，因此网站运营者无法指望用户乐于把他生活和工作中的真实社会关系搬到一个主要用于娱乐目的的互联网上。中国网民对于社会关系拓展缺乏清晰的目的，更缺乏运营的意识，他们中的大多数是内容的消费者，而非内容的创造者，尤其基于中国互联网环境的特殊性，如果Facebook依然照搬其席卷海外市场的策略，获得成功的几率有多大都成为疑问。无论是尚未落地的Facebook中国，还是已经扎根两年的MySpace中国，目前都面临着这种进军中国所必须经历的本土化之痛。

对于记者的这种疑问，MySpace中国首席执行官罗川自有一套理论。他表示MySpace中国成立两年以来已经采取了诸多措施，在管理和内容上都力求适应中国本地文化，例如自建服务器、采用MySpace.cn品牌等，都为实现完全的自主创新奠定了坚实基础。“互联网是个文化产品，所以必须与所在国家文化相一致。”罗川作为经历中西两种文化打磨的管理者，明白网民对中国的文化有一种亲和力，互联网企业必须能够给网民亲切感。在互联网上，“.cn”就是一张“中国身份证”，于是MySpace初来乍到即以“中国化”的MySpace.cn落户中国。并且未来用户可以慢慢体验到，MySpace.cn与MySpace.com之间将会有越来越多的不同。MySpace.cn将根据中国网民的特点和需求，研究、开发出各种适合的产品和服务，在满足网民的同时实现企业的成长。

不过，尽管罗川本人对MySpace的未来充满信心，但近日关于他可能离职的消息一直沸沸扬扬。显然海外SNS交友社区网站的本地化运营问题，并不是仅仅只有信心就可以解决的。

SNS的黄金从哪里来？

2005年博客兴起之初，本刊记者曾经就博客发展的前景采访博客先驱方兴东博士，当时他面对记者“你如何让企业通过博客获得盈利”的问题，他给出的回答除了网络广告之外，其他的理由都不足以令人信服。但当时他自己显然还是充满了信心。一年之后，他也没有看到自己的理想兑现。如今，当SNS接替博客成为中国互联网新的宠儿时，同样的问题再次出现了，SNS如何盈利？面对这个问题，罗川、谢文、麦田等人给记者描绘了这样的盈利前景。首先SNS需要向用户收费，在免费模式大行其道的互联网，向注册用户收费无疑很敏感，但并不是不可行，因为业已大获成功的网络游戏免费运营模式已经证明了这一点。对大多数的普通用户完全免费，对具有更多、更特殊服务需求的用户收取服务费，从中获得的收益可能非常可观。



一直到淡出，方兴东对博客的盈利之道也没有说出所以然

其次，向接入社区的各种网站收费。如果社区大量用户定制的是某个新闻网站的新闻或是使用某个搜索引擎，都无疑会给新闻网站和搜索网站带来巨大的流量，这些流量就是价值所在，收取费用或是分成是合理的。可以根据费用的多少，设定类似TOP赞助商、普通赞助商等不同的接入级别而给于不同的推广力度。这一模式也已经有成功的先例在先，就是曾经让网民头痛多年的各种互联网插件。虽然早期被各种“流氓软件”骚扰得不胜其烦，但当竞争规则得到完善之后，用户还是能接受各种插件的，带来的收益也已经养活了诸如暴风影音、奇虎等很多企业。SNS社区盛行的API开放策略，在这种模式上也有很大的潜力。从国外同类网站的运营现状看，Facebook目前的年收入大约在1亿美元左右，这笔收入绝大多数得益于该网站所汇聚的网络访问流量，以及在此基础上进行的广告销售。但与国内社交网站最本质的一点区别是，Facebook更多的是一个网络应用的平台，而不仅仅是“交往”的工具。官方数据显示，目前Facebook平台上运行的各种第三方应用不下2000种之多，而在其开放平台F8上，有多达8000种第三方应用程序正在被不断测试和利用。这些应用不但为Facebook带来用户数的几何级增长，同时也使在F8平台上开发应用程序的网站，依靠Facebook平台海量的用户群一夜成名，用户数暴涨。此外还有一个极具潜力的盈利渠道，就是目前流行的网页游戏。由于网页游戏自身的特点，其融入SNS社区几乎没有任何门槛，而网页游戏的盈利前景已经不用质疑。唯一目前需要探讨的是网页游戏应该以怎样的形式融入SNS社区，其游戏程度应该到怎样的地步而不至于影响用户在游戏外界面的经常交流。相对于其他质疑，这个问题却是当前诸多SNS社区运营者更加头痛的问题，毕竟游戏仅仅是社区内容服务的一部分。如果过分吸引用户注意力，喧宾夺主，对于其他盈利渠道将会有非常严重的影响。



校内网、开心网和海内网的近期Alexa流量变化对比，可以看到开心网的提升非常迅速

人无法回避的社交难题

——从开心网说起

“深更半夜地震了，只穿上衣和内裤的你，以下东西你只能拿一样，会选什么？”

“人多的地方突然接了个电话，说句什么话能让大家都觉得你很有钱？”

“给你5分钟在闭幕式上演出，你要表演什么？”

“你觉得和服好看还是旗袍好看？”

“在繁华的国贸，中关村一个白领模样的人蹲在路边吃串，你咋想的？”

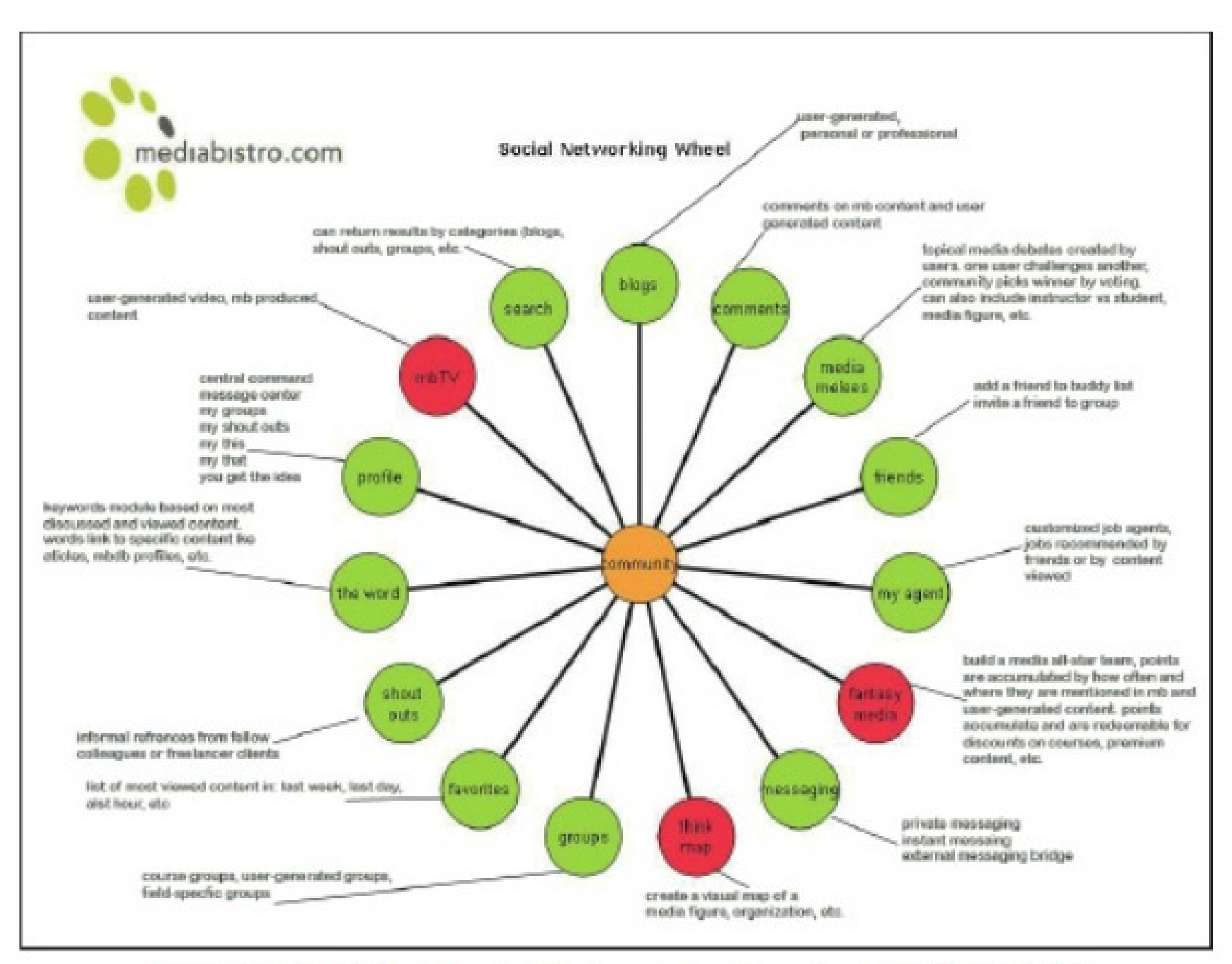
当你看到上面这样希奇古怪的选择题时，不要奇怪，你一定是打开了一个名叫“开心网”的网站。而发出这些问题的，不过是来自一位你一直用“您”来称呼、整天忙得不行、打10个电话有9个占线的商业合作伙伴，或者是就坐在身后那个你不怎么喜欢的秃头同事，或是和你已经20年没有联系，而如今却不知怎么又出现在你“好友栏”里的同学……即便你是个有着十余年网龄的骨灰级网民，你一定还是会在心里暗自对自己说：我干了什么？难道我的初衷不就是想多认识几个职场上的朋友么？

而你得出的结论则是：原来疯的不只是我，大家都疯了。

开心网到底是个怎样的网站？为什么那些在MSN和QQ里好像死了一样的旧人又都在这里“沉渣泛滥”了？我想这么问的人不只是我一个。再翻开邮箱查一下，惊讶地发现，自己其实可算是开心网最早的一批用户了，而最初加我的人，是一家公司的高管。

如果用最简单和相对专业的方式来描述开心网，那么它不过是一个基于SNS概念的网络社区服务平台。它成立于2007年11月，此前主创者（包括总经理、程序员和市场营销人员）均为新浪网的员工，它的架构和所提供的内容与在全球大行其道的Facebook及其他同类的SNS网站并没有本质区别——不外乎是通过邮件列表或者自己的即时通讯软件来邀请自己在现实世界里认识的朋友，然后向他们分享自己的信息、照片、日记、音乐，给他们发短消息，与他们聊天、参与投票、讨论或玩一玩网站自带的网页游戏。

还能介绍什么呢？没什么可说的。但作为一家在今年1月才有了头一位注册用户，而8个月后日均IP访问量达到72万次的社区网站，开心网恐怕是SNS概念发展和应用历史上某一段时期的缩影。也许通过了解开心网，能使每个上网的人都能渐渐看到电脑网络未来的发展可能。当事过境迁，我们回过头看时，也许开心网只是一个变了味的SNS网站，也许认为SNS只不过是个“职场人脉资源网”的人，都该为自己简单的看法感到遗憾。正如很多人在2001年看待网络游戏时一样，大多数人意识不到网络游戏未来的走向，意识不到它将可能与自己发生的千丝万缕的关系，更想不到连金山这样的软件公司都将之看作是自己在网络时代的生存之道。而且让用户难以选择的是，你可以不搭理它，但你难以拒绝来自现实朋友的郑重邀请，更难以忍受身边一群人津津有味地闲扯谁的车又被贴了条，谁又被谁买去当奴隶了。直到你进入这个网站，了解其中那些看上去花样繁多但其实很简单的小花招之后，你才终于可以安静下来。其实这种新型SNS网站所谓的“口碑营销”“病毒式推广”，不过是利用普通人的无聊和好奇心而已。因此我们在这里有必要先问一句，一年以后，大家还会这么好奇么？



社会化网络服务（Social Networking Service）的图像阐述

田伟是北京一家网络宽频娱乐企业的副总裁，在这家企业任职前就是笔者的朋友。在5月时，他最先邀请笔者加入开心网，而此前最后一次与他见面是在2007年的11月，目的是为一个选题所做的采访。为了确保观点表达的方便，隐去其真实姓名。

本刊记者：还记得最早上SNS网站是什么时候么？

田伟：我很喜欢SNS类网站。在2004、2005年时我就已经开始上SNS网站，我去的头一家此类网站是联络家（Linkist.com）。

本刊记者：你为什么喜欢上这一类网站呢？

田伟：主要有两点。一是自己的本职是市场营销，大家都是用真实名字在网站上注册，可以直接通过SNS找到合作伙伴，纯粹是为了工作而不是半娱乐化的社交，这样效率更高。第二是在这类网站上结识的朋友，在现实里合作，沟通似乎更容易，做营销方面的合作也更方便，都是朋友的朋友，免去了初次见面的生疏。

本刊记者：后来又去过其他的同类网站？

田伟：后来去过天际网和若邻网络，我认为就商务方面的联络沟通，这三家都做得比较好。

本刊记者：你还了解其他的SNS类网站么？

田伟：SNS网站的用户群体区别很大。像校内网主要针对校园，社交模式也更宽泛，驴友录则偏重旅游，而偏重于商务交流的SNS类网站，其生存发展需要的时间可能更长些。实际上在UCenter Home等软件出现后，现在所有网站都可以做自己的SNS社区。

本刊记者：你怎么看待Facebook？

田伟：我认为它提供的内容更偏重商务一些，但它经过不断发展，现在的内容更宽泛，能满足更多不同用户的需求，包括交友和不同的兴趣小组。

本刊记者：开心网在“买卖朋友”和“车位”这两个游戏上，直接借鉴了Facebook的游戏。

田伟：我明白你想问什么。这两个游戏是完全照搬Facebook的，但国内在他们以前没其他人这么做，所以开心网有这个先机，其实其他SNS比他们早多了。我猜开心网最初是想偏重于学习Facebook优点的，但实际上它的商务内容却做得比较弱，更偏重于娱乐化。我前两个月每天都上开心网，热衷于和朋友们争车位、相互买卖，但似乎现在大家对这两个游戏的兴趣没那么大了。我到现在没有用过它的商务功能，如果想找专业方面的朋友，海内和5GSNS的商务功能还不错。



这就是开心网的首页，总感觉页面照片中的几个人似乎也是某些记不太起来的熟人

本刊记者：但是开心网在近期的表现却很突出。在自己的朋友圈中，往往是那些平时没空泡网玩游戏的朋友都在邀请我加入，加入后又催着我添加朋友买卖组件，或者抢我的车位。

田伟：是的，让我吃惊的也是这一点：它的用户群体很宽泛，不久前一个多年不联系的做乐队的朋友也在开心网里加我。我把开心网当成一个不用花太多时间的自娱自乐的地方，但同时又会有久不联系的老朋友加我，觉得挺好的。开心网的初始用户群大都是新浪网的新老同事，这本身带动了它在职业人士中的影响力。

本刊记者：那你认为开心网的优势在哪里？

田伟：还是产品细节做得比较好。它可以很方便地让用户导出自己的朋友列表，很容易添加朋友。像系统的新消息都会用在首页上用Title来提醒，做得确实到位。另外，奴隶买卖是要花钱的，每带进一个新用户，能赚500元虚拟货币，这个也是他们国内首创，所以为了赚钱，大家都会邀请更多自己的朋友进来。

本刊记者：你认为开心网未来的商业模式是否清晰？

田伟：无论是开心网还是其他SNS网站，目前来看商业模式都不是很清晰，目前大都以广告收入为主。

本刊记者：你曾经去过的那几家更具备商务特点的SNS网站，它们的使用效率是否够高？

田伟：早期我认为是有效率的，现在其实我也很少上了。

本刊记者：那么你认为你的情况是否能证明SNS网站的用户黏着度存在问题？

田伟：我个人的情况不足以说明这个结论。也可能是个人职业生涯阶段不同，当我还停留在职业阶段网站的时候，那些人已经开始关注于SNS网站了，我实际是个网络的落后者。

在记者采访的多位业内人士看来，开心网更像是个第二代SNS的代表。在以往的网络社区里，真实网友都是虚拟ID存在的，而第一代SNS引入了实名制，其中以天际网为代表，这是一种纯粹的人际关系网站。它比较功利，推崇六度分割理论，也即“最多通过六个人你就能认识任何一个陌生人。”按照六度分隔理论，每个个体的社交圈都不断放大，最后成为一个大型网络，SNS正是这种社会性网络（Social Networking）概念在互联网时代的延续。在第一代SNS网站中，用户注册时必须同意提供真实姓名，网站所提供的内容服务也比较严肃，具有一定的隐私观念。这类网站和以往的网站相比，基本不提供什么线上活动，只有一些高度热心的网友会搞一些线下联谊活动。而在第二代SNS网站中，开始出现线上游戏的概念，虽然它也是实名制的结构，但限制并不那么严格（开心网有个别用户就是以朋友间的昵称为注册名）。

IT行业内的用户，大都认可开心网的两大优势，一是它的游戏，二是它快捷的注册方式，它可以直接通过引入MSN列表、地址簿等多种方式找到并添加朋友。某种程度而言，开心网也颠覆了SNS原本的概念：它不再是一个职业人物社交网。

很多人加入开心网不仅是被动的，而且往往是经过两次以上的被邀请。试想一下，如果一个朋友或熟人约你加入这个网站时，你可能会置之不理，很多被采访者都表示，第一个人邀请时“邀请链接看都懒得去看”，但如果是5个朋友，甚至10个朋友邀请你，尤其是那种很有共同语言的朋友都在谈论“朋友买卖”和“争车位”，并且其中两位还在现实生活里时不时催你加入，这就很难说了。

而开心网的传播方式，的确可算凸现或者说很好地利用了SNS网站的特性。开心网或任何一个SNS网站都和普通论坛没有本质上的区别，你当然可以为它们下不同的定义，但在本质上，它们都是互联网上的交流平台而已，而开心网的传播方式使其脱颖而出。大多数传统论坛、网站是以某种主题为核心，吸引对这个主题感兴趣的人群。比如军事论坛就是吸引军迷，游戏网站就是吸引某个游戏的玩家，其招揽用户的法宝就是论坛、网站的主题本身。而开心网不具备这样一个主题，它招揽用户的法宝是用户固有的社交关系，没有人因为喜欢开心网而成为它的用户，大家是因为喜欢自己朋友而加入这里的。

当然，开心网也依靠其有趣的内容来吸引用户，这就是它的组件。大多数人最开始对开心网有兴趣，是因为在这里你可以买卖自己的朋友来当奴隶，还能给朋友的汽车贴条。严格来讲，“朋友买卖”和“争车位”两个组件是很没意思的游戏，玩一阵就腻了，但就是这样两个无聊的游戏拉来了不计其数的用户。原因有二：第一，“朋友买卖”和“争车位”的内容互动性强、贴近生活，把朋友买过来并为其取外号，以及某某人的身价等等，都可以成为朋友间很好的话题。第二，“朋友买卖”和“争车位”本身很无聊，但随着新加入的朋友，这两个游戏的生命力回得到延续。举例来说，一个人和甲乙丙丁玩“朋友买卖”玩腻了，突然戊己庚辛加入了，他们还没有对这个组件失去兴趣，他们的热情又会带动这个人重新加入这个游戏。

由此，不少对网络社区了解深入的人，都倾向于这

在SNS网络内容服务平台上，你与他人的交往关系像蛛网一样密集复杂，而你未必意识得到

采访对象：Greg，男。从事职业：媒体&游戏行业。网龄：10年。

本刊记者：问你个问题。你为什么去开心网？

Greg：因为里面熟人多。

本刊记者：熟人在MSN里找不就行了么？

Greg：MSN只是聊天工具，互动形式太少。开心网里的游戏组件其实没什么意思，但这正好证明了一个道理——游戏本身好不好玩并不重要，重要的是看跟谁玩。你把这话写专题里去吧。

本刊记者：……哦，因为是熟人，所以你认为看他们说什么、怎么玩，会比较有意思？

Greg：比如买卖人口吧，如果是不认识的人你会买么？不会，因为没意义，只有买卖朋友才好玩，会有人叫骂：靠，XX又把我送去挖煤了。

本刊记者：开心网这两个月普及很快，你认为是什么原因？

Greg：我认为原因主要是传播方式比较好。

本刊记者：那就你看来它是否存在什么缺点么？

Greg：开心网缺少一点后劲，目前耐玩的东西还比较少。

本刊记者：但你不认为纯粹好玩的东西太多，会有违SNS社交网站的初衷么？

Greg：就是因为它好玩，所以组群功能不够突出嘛。

样一种结论，即：开心网吃的是朋友关系，它靠用户之间已有的朋友关系来传播和维持。这就好比周末大家去远郊夜餐或是去个农家乐休假，地点和内容并不关键，关键在于和谁一起去。假设你在开心网里的好友都是随便加的不认识的人，那么你还有买卖这些不认识的人或贴不认识人的条的兴趣吗？当然没有，因为这成不了你们之间的话题，你们根本就不认识，根本就没有真正的交流，你在开心网上所做的一切都无从炫耀。

至此，也暴露了开心网的一个弊端，就是这个看似以交友见长的网站其实很难交到新朋友，许多人都惊讶于自己在开心网上串来串去找到许久不联系的老朋友，但真正在这上面建立新友谊关系的人却极少。

顺便再说一下开心网的其他组件。目前来看，开心网里最有长力的组件是“投票”，这是个拓展性极强的游戏，用户可以发起各种新话题，而开心网则不费一兵一卒就可以时时充实内容——这恰恰履行了SNS概念创造者的设计思路，即让个人来创造信息，而不是靠公司来制造信息再灌输给大众。正如我们文中所摘录的那些投票问题，其有趣和荒诞程度足以使人重新看待人类的想象力（尽管有时这种想象力显得有些无聊）。大部分投票都不是真的想得出一个对比性的结果，而是表达你的观点和看法，展现你个性的方式，所以还是要秉承投票的原则——从实招来。不过，“投票”这个组件并不具备与开心网自身特色相符的性质，因此它并不能成为吸引新用户的招牌，它只是开心网中比较耐玩的一个游戏而已。其他组件，如“朋友印象”“知我多少”等只能算是不错的噱头，至于“前世”“婚外情”等基本属于失败产品。



一幅来自joyoftech.com网站的讽刺画，它暗示了在SNS模式大行其道的网络环境中，人所遇到的困扰

值得一提的是，在记者进行采访的过程中，发现大部分人对于开心网模仿Facebook的游戏并不认为是一件坏事，

采访对象：Nadia，女。从事职业：专业审计师。年龄：28岁。

Nadia：我现在在开心网的身价都4000多块了。

本刊记者：……我看到了。你在那里既有仆人，也有主人。最初是谁邀请你加入的？

Nadia：你问过一遍了，是同事！

本刊记者：是同级还是下级还是上级？男的女的？

Nadia：我们这种公司没什么上下级的，是位女同事邀请我加入的。

本刊记者：大概是什么时候邀请你的？

Nadia：几个星期前，开始我没理会，后来发现大家都在玩，就让人家又加了我一遍。

本刊记者：对它有什么感受？最简单的说。

Nadia：简单说就是够无聊。没什么复杂的东西，因为身边的人在玩，就觉得比较有意思。你这算采访么？

本刊记者：……只是聊聊。你说身边的人玩，可是玩什么呢？就玩那个车位和奴隶？

Nadia：还有很多无聊的问题投票，可以让你了解到平常不能了解到的东西。比如周围的同事、朋友间，有些很小的话题，平时没什么可说的，如果用网上投票的方法就比较有意思了，能看出每个人的立场。

本刊记者：哦，通过投票，一点点了解这些人不为人知的另一面？

Nadia：差不多吧，如果是平时面对面聊，没准还有争论。

本刊记者：拿真人当奴隶一定很爽吧？

Nadia：爽死了。

本刊记者：那你想过通过这里建立自己的工作社交圈么？

Nadia：没有，我没那么无聊。我不加现实中没见过面的人为好友。

本刊记者：当然不加不认识的人，但你这个朋友可能会介绍你给另一个他的朋友，而他的那个朋友可能对你的事业或生活有帮助。

Nadia：谢谢，我自己玩就够了。

本刊记者：那么，开心网是你接触的第一个SNS社交网站了？

Nadia：不是，但这么无聊的是第一个。

本刊记者：你以前接触过哪些？Facebook？

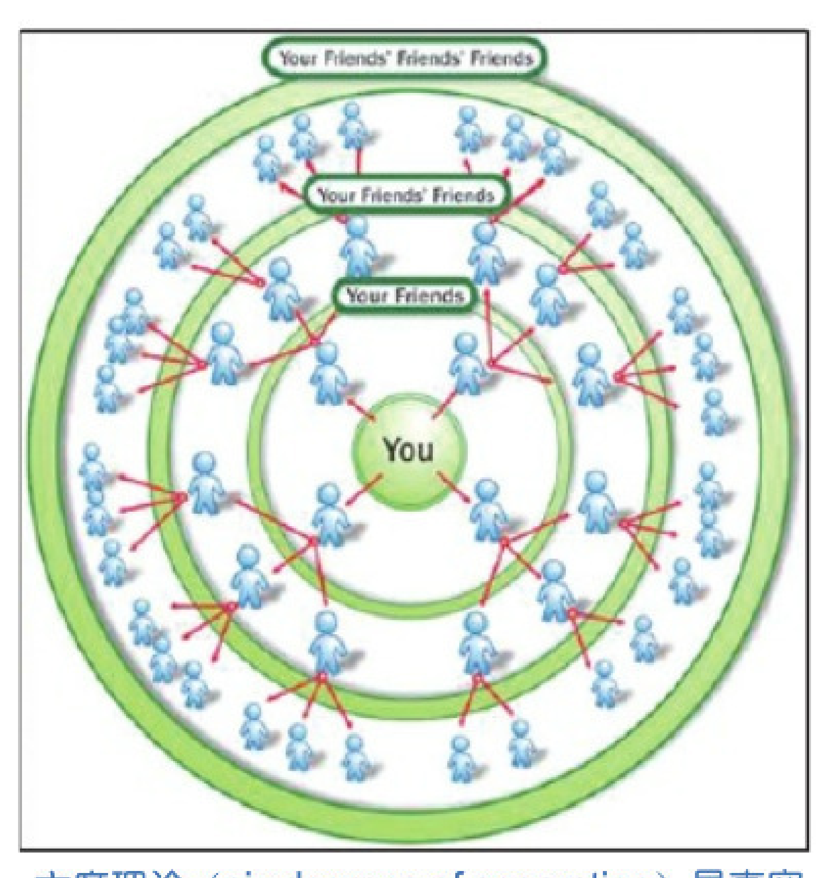
Nadia：以前被邀请加入过一些所谓可靠的社交网站，比如若邻网络（Wealink）。我不是很喜欢这些东西，因为工作就是工作，玩就是玩。

本刊记者：有道理。

Nadia：有些朋友的朋友在Wealink上想跟我联络，当时邀请我上Wealink的朋友叫让我不要太相信上面的人，但也是他邀我去Wealink的，我就觉得很累。

本刊记者：他们为什么要和你联络？

Nadia：我怎么知道！



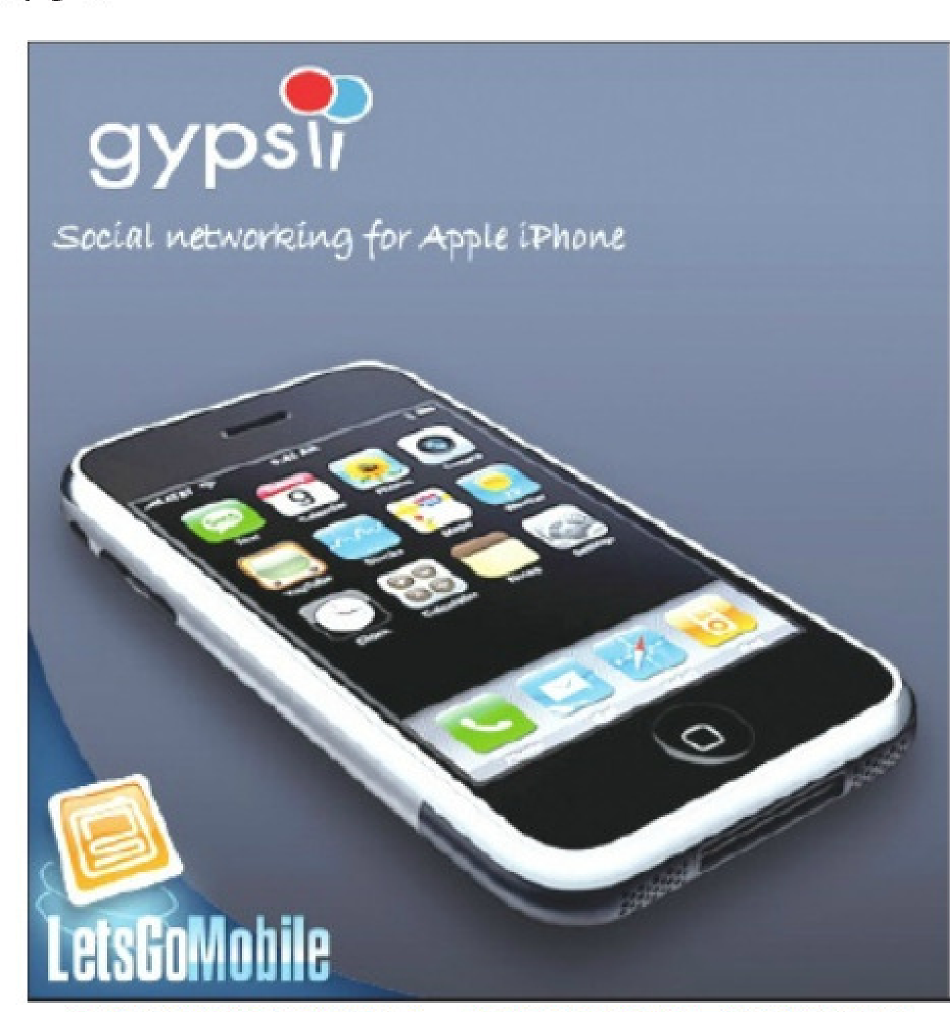
六度理论（six degrees of separation）是真实的么？

有人认为只要在版权方面没有问题，成功的模仿可以少走很多弯路。但问题在于，开心网开创的诸多有趣模式，现在也正在被其他SNS社区所模仿。

谈到对开心网现有的模式如何进行评价，我们也只能对开心网目前实际产生的效果做一个评价，那就是它成功利用了用户固有的社交关系，达到一种传染式的传播效果。其间，它很聪明地利用了一些非常适合且只适合朋友间玩的组件来达到这个目的。正是这种传播方式，使得开心网现在的确为用户提供了一个朋友间交流的平台。它也面临着一些需要解决的问题，比如如何留住用户以及网站的赢利模式等，接受采访者普遍认为开心网接下来会在组件的拓展性上下功夫。

文章写到这里，我们不禁回到关于SNS网络社区用户黏着度的问题（它直接影响到网站的赢利模式），那就是——人们因什么理由而选择留在SNS社区中呢？

一位接受采访者是这样回答这个问题的："我留在这里完全是因为有很多朋友还留在这里，如果有一天他们离开了，我会毫不犹豫地也离开，除非那时开心网开辟了新的玩意来吸引我。如果说在一个社交网站或是论坛里遇到什么有趣的事，那和网站本身的内容关系并不大，那都是和要好朋友在一起时，随时都可能发生的开心效果。当然，社区网站不无功劳，毕竟它为我们的交流多提供了一个平台。"另一位受访者认为，"一个社交网站，只要有越来越多的朋友和同事在这个网站上，那就不愁没有留下的理由了。"



手机是除PC平台外另一个未来SNS发展的主要媒介

如果你在朋友的敦促下添加了开心网的朋友买卖组件，那么当你打开开心网的"系统消息"页面时，你会看到这样的一些消息：

上午的时候，"雷雨交加，天气阴冷，你的主人XX给你暖了暖被窝。"而到了傍晚，事情发生大逆转，"你被XX派去扫厕所，打工3小时给她赚钱。"

而在第二天你再上开心网时，你会看到：XXX在游戏"朋友买卖"中将你从XX手中买入，起个绰号叫"投资才有回报"，你现在的身价是￥3260。而新主人又是怎样的呢？在被转卖后的当天傍晚，你会看到："你的主人XXX带你到郊区，在一片翠绿包围的温泉里，两个人泡得如火如荼。"

哦，这的确是件滑稽的事。但正像Google的搜索引擎满足了人们的求知欲一样，SNS概念正是通过这种形式满足了大家的另一些需求。

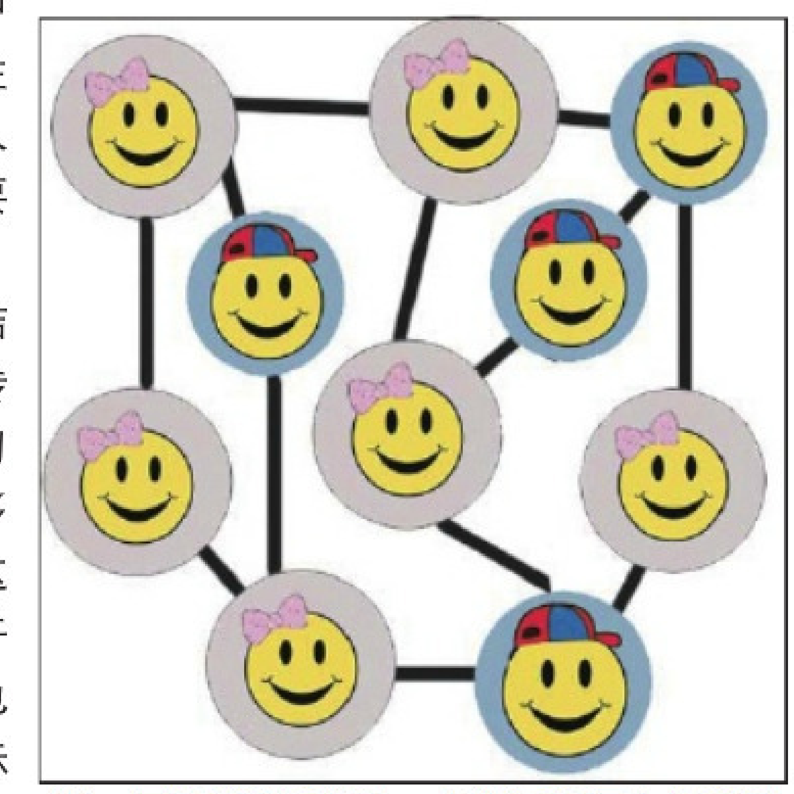
在开心网的登录界面，你会看到官方声称的三点特色：与朋友、同学、同事、家人保持更紧密的联络，及时了解他们的最新动态，分享你的照片、心情、快乐。在



车位游戏的首创者确实动了一番脑子，它确实可以巧妙地促进人们的交流

我看来，前面两者通过QQ/MSN、电话等工具更直接有效，如果有条件出来聚聚更好了，毕竟现实中面对面的交流才是王道。而对于最后一点来说，Blog则更有吸引力，功能也更全面。所以开心网还是个朋友之间热闹的地方，也可能会进一步流行开来。

但无疑开心网也面临着很多值得忧虑的问题，比如受到欢迎的功能很容易被其他网站复制，而尽管拥有不必受庞大的服务器集群的制约、不需要受过程复杂的多媒体网络业务的困扰、用户免费概念的普及等优势，但实际上也是SNS未来商业模式不够清晰的表现。SNS的发展似乎是越来越人性化了，但谁也不能肯定这就是未来的必然趋势，用户需要的其实不是人性化，或者说不只是人性化，用户永远需要的是新鲜感。


当一切都是实名制时，也许还会有人怀念其这些微笑的网络假面具

因为开心网结构显得松散，它的传播方式是最值得学习的，此外就没有太多的优势了。而且，这种传播方式并不是开心网的首创，所以也就没有资格说什么标准。我估计接下来会有很多新老网站会学习开心网的优点，如果那时开心网足够强大，那么就可以称之为"标准"吧。这不仅仅是我们对开心网的观察，也代表着对未来SNS网站发展的一点思考。



番茄花园的罪与罚

■本刊记者 冰河

盗版在中国从来都是个充满自我矛盾的问题。一方面它在很大程度上直接将中国带入了IT时代，另一方面它让中国背上了“严重侵犯知识产权”的恶名；一方面它让诸多软件用户轻松跨过电脑应用的门槛，另一方面它直接导致中国软件用户“免费使用”的恶劣习惯；一方面它促成了诸多年轻人对于知识英雄的崇拜，推动了新一代对于软件编程的热情，另一方面它也让国产软件行业无法形成有效的价值链循环，无利可图，最终造就了目前软件行业以外包加工为主要模式的低级竞争局面。总之，说起盗版来，总会形成一方正义凛然、义愤填膺，另一方理直气壮、坚决不改的争论。

不过对于中国的软件使用者来说，再多的争议也只是集中在口头上，盗版这个半黑半白的身影，一直如同各地电子产品一条街上闪现并询问“要光盘么”的鬼祟人口一样，无法看清，却又从来没有从视野中消失过。以微软为代表的欧美软件行业大鳄从上个世纪末就开始不断通过各种渠道施加压力，催促中国加强盗版打击力度，但成效总是不大。以至于据说微软的比尔·盖茨不得不恨恨地说：“让这帮贼先偷吧，总有一天我要连本带利都拿回来。”中国的盗版问题对于这位全球首富来说，看上去也是一个无可奈何的难题。

不过黑白总要有分明的时候，盖茨先生已经带着乐善好施的名声退出了他的工作岗位。但他当年那句悻悻然的狠话，如今好像距离兑现的时候不远了。



一、落网的番茄

2008年8月20日，正当世界瞩目的第29届奥运会在北京盛大举行的时候，一则爆炸性的消息忽然在互联网上流传开来：江苏省苏州市公安局宣传处证实，中国著名的修改版WinXP软件下载提供者，“番茄花园”网站的站长洪磊已经被捕。目前已经有一名主犯和一名从犯落网，但还有一名犯罪嫌疑人在逃。

并不是所有人都熟悉番茄花园是干什么的，但知道和使用过它的服务的人却不在少数。番茄花园网站成立于2003年，在国内软件下载网站颇有知名度。它不仅为用户提供番茄花园版WinXP系统的下载，还提供其他软件的下载，此外还提供论坛、博客、图铃等服务。不过虽然它提供很多下载和帮助服务，但最出名的还是站长提供的各种修改版Windows软件安装包。根据新浪网在事发后的调查，接受调查的上万名网民中，有25%的网民曾经使用过番茄花园的服务。这是一个很惊人的数字，考虑到中国个人软件用户的高盗版率，这个数字意味着番茄花园让微软接近1/4的收益化为泡影。

番茄花园的名字由网站创始者之一“大番茄”所起，源于一部《汉城奇缘》的韩剧：剧中一位男主角喜欢一个女孩，送女孩回家后，送给她一个番茄的盆景。男孩说，你知道我为什么喜欢番茄吗？因为番茄表里如一，你所看到的番茄永远一样。也就是代表做人要表里如一，不要表面一套，背地里一套。不过这段充满了浪漫意味和诚实品质的自白，却并没有给番茄花园的产品带来应有的光明磊落，从一诞生开始，它就几乎注定会有如今的结局。

番茄花园版WinXP安装包是网站站长洪磊和大番茄



备受争议的制作者——洪磊

一起制作的操作系统，不仅对WinXP进行主题、桌面、按钮等外观美化，也取消了微软的正版验证程序（这是其中触犯知识产权的核心要素），同时对微软原版操作系统中一些不常用功能进行了关闭或卸载，而且打开了原版系统中一些功能模块限制，加快了平台运行速度，并在安装完成系统平台后集成一些实用的小工具。经过几年的发展和版本升级，在软件使用者的随身背包里、在电脑城的装机商桌子抽屉里、在盗版光盘的小贩怀里，都可以看到番茄花园版WinXP的身影，它也成了继微软原版操作系统之外普及度最高的XP版本，堪称此类“修改版Windows系统安装包”的代表作，其他的修改版本比起番茄花园的装机量都要少得多。虽然无法做出精确统计，但根据各方面的调查数据，以及中国软件用户庞大的基数，番茄花园版WinXP系统的装机量超过千万不成问题。

但是，业内和使用者群体中一直对番茄花园的身份争论不休。相对直接的破解版，番茄花园在提供服务之前有一个声明：“本站仅仅提供一个观摩学习的环境，将不对任何资源负法律责任”及“本站所有资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意，请购买正版。”因此有部分用户认为番茄花园本身并不触犯法律，真正违法的是下载后长期使用的用户，以及将软件刻盘后出售牟利的盗版贩卖者。但是，一纸声明就真能让番茄花园规避开应有的法律责任么？



二、言不由衷的“非盗版”

尽管番茄花园在版本声明着重指出，它只提供免费下载，并不出售盗版光盘。市面上所见到的盗版光盘均是网友下载后自行刻录或盗版商批量生产的软件，并非洪磊他们出售的，从这个角度上看，番茄花园并未由此获利。根据我国的法律，未经许可修改他人软件，如果没有因此获利，定罪较为困难，尽管洪磊没有通过出售光盘获利，但据了解，番茄花园中捆绑了广告插件，这可能是他获利的途径。很多使用过番茄花园版XP的用户都有这样的经验，他们在安装的操作系统中发现了阿里巴巴竞价、3721、一搜、多多QQ表情、CNNIC、播霸网络电视等多种正版Windows系统并不提供安装的其他软件。



盗版商贩卖的盒装番茄花园版Windows XP

尽管番茄花园团队后来澄清说，这些软件是第三方公司下载了番茄花园版XP后自己装上的，然后再提供给用户下载，或通过光盘传播。但部分从番茄花园网站下载的美化版XP里面仍然可以看到有两款软件“不请自来”，一款为易趣网的插件，一款为雅虎助手。虽然其间番茄花园论坛方面曾表示，这两款软件不是流氓软件，有安装提示，且可以卸载，不具备流氓软件的特征。但不可否认的是，通过这种捆绑插件集成安装的做法，番茄花园一定得到了商业盈利。按照业界盛行至今的行业规则，批量的预装插件可以按照装机量获得广告收入，而根据洪磊本人在论坛上的叙述，番茄花园的主要收入模式有3种：其一是番茄花园网站的点击广告；其二是包括XP系统美化包在内的软件下载，这些软件捆绑安装其他软件，每月可因此获利两三万元；其三是通过预装在番茄花园版软件里的其他软件，为广告主带去流量或注册用户，每月获利10余万元。可见，所谓“修改版”“学习版”的最后，还是赤裸裸的经济利益。

另一方面，即使番茄花园如它自己所声称的那样，仅仅是提供下载服务供用户“学习研究”，并且也提醒用户下载产品后于24小时内删除，但这个声明几乎没有任何的操作性。学习什么？研究什么？Windows系统知识么？还是反编译系统源代码学习天才比尔的编程思路？即便再退一步，承认番茄花园的用户有学习意图，但他们拿到的产品却没有任何手段来限制用户除了学习以外的意图。例如最简单的一个做法，为操作系统加上使用时间限制，很多软件的试用版、体验版都是如此做法，因而基本没有盗版的价值。但番茄花园产品没有加上这个限制，反而将原有系统中的重要保护手段——正版验证程序给关闭了。如此优越的条件，有多少用户会有足够的良知自觉在24小时内卸载刚刚安装好的操作系统呢？没有措施来保障自己的声明，而是将问题放到用户的道德自律上，这明显是逃避责任的做法。



在电脑城装机柜台上见到的“必备软件”

因此，即使在番茄花园网站的制作者落网之前，关于它的辩论就已经得出了毫无争议的答案。其一，番茄花园版WinXP作者涉嫌侵权。按照我国著作权法第10条的规定，该作者可能涉嫌侵犯的有三项著作权内容：（1）修改权，即修改或者授权他人修改作品的权利；（2）保护作品完整权，即保护作品不受歪曲、篡改的权利；（3）使用权和获得报酬权，即以改编等方式使用作品的权利以及许可他人以上述方式使用作品，并由此获得报酬的权利。面对这些白纸黑字的法律规定，微软公司作为WinXP的著作权人，随便找上一条就足以启动法律程序。

其二，番茄花园版WinXP作者涉嫌刑事犯罪。按照我国刑法第217条的规定，“以营利为目的，有下列侵犯著作权情形之一，违法所得数额较大或者有其他严重情节的，处三年以下有期徒刑或者拘役，并处或者单处罚金;违法所得数额巨大或者有其他特别严重情节的，处三年以上七年以下有期徒刑，并处罚金：未经著作权人许可，复制发行其文字作品、音乐、电影、电视、录像作品、计算机软件及其他作品的……”而媒体报道“番茄花园在后来的版本中捆绑了插件已是不争的事实。按照当时盛行的行业规则，批量的预装插件可以按照装机量获得广告收入。”如果上述属实，则番茄

作者的行为就基本符合该项知识产权罪犯罪构成的全部要件。惟一值得探讨的是，番茄作者实施的并非该条规定的直接“复制发行”WinXP的行为，而是“修改”了WinXP进而复制发行。就“罪刑法定”的原则而言，法无明文规定不为罪，但在对知识产权刑事保护呼声高涨的形势下，对“复制发行”适用更为宽泛的标准可能性极大。如今番茄花园的破灭，已经证实了这个答案。



三、幕后黑手

不过，在围绕番茄花园事件的争议中，有一种猜测也非常引人注目：“番茄花园的此次落网，最主要的推动力可能来自于其侵权行为的最大受害方微软公司。”言外之意，是国外大佬微软的商业力量一手促成了此次风波。而媒体报道的热点也主要集中在这两个方面：一是此案涉及的对手是微软公司，时机又是正值中国反垄断法8月1日实施后的多事之秋，所以推断本事件系微软为对付垄断指控采取的“先手”；二是所谓“放水养鱼”之说，即“番茄花园为微软WinXP操作系统在中国的普及起到很大的促进作用，微软赶在WinXP即将退市时“动手”，其动机值得怀疑。”言下之意是微软“太霸道”。其实，所有诟病的关键点可以归于：微软又一次将知识产权作为一种竞争战略。

其实，知识产权从来就是一种战略，微观到一个企业，宏观到一个国家。正因为如此，才有了今年我国的知识产权战略的出台。有意思的是，媒体在报道此事件时，引用了国家知识产权局副局长张勤的一段话，说相关部门现在已经意识到在知识产权保护领域，一些国际企业“放水养鱼，鱼大了后拉网收鱼”带来的危害，今后将加强对类似的行为进行规范。可见，作为知识产权主管部门，他们也是准备从战略的角度开始思索对策。中国加强知识产权保护的政策是不变的，如果有侵权行为，受到查处是理所当然的，即使微软在背后推动此事，那也是作为知识产权拥有者的正当权益。



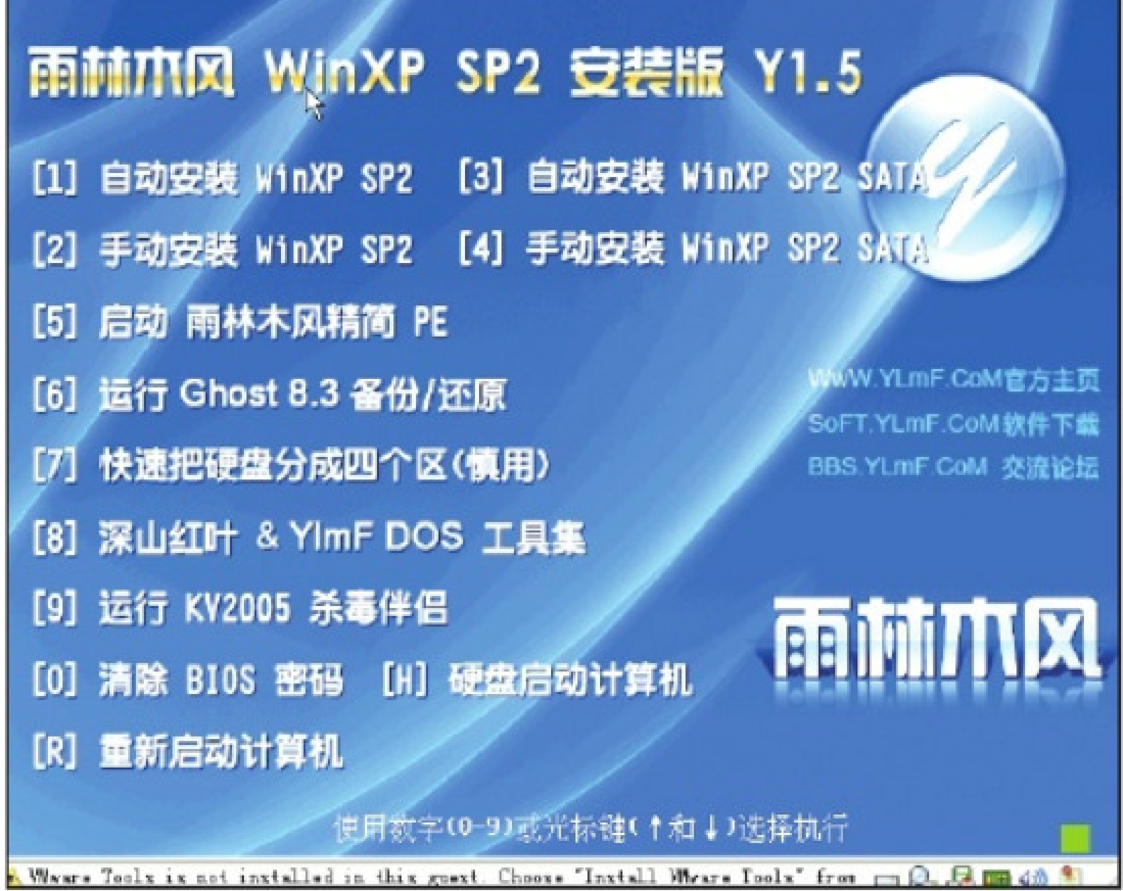
登录番茄花园后显示的番茄版Windows下载信息

正如前一段时间，珊瑚虫版QQ作者陈寿福的被捕让诸多修改版QQ的提供者纷纷关闭网站一样，此次番茄花园的倒掉也已让整个修改版操作系统圈子草木皆兵，纷纷关门“避一避风头”。根据记者的不完全统计，类似番茄花园的修改版XP还包括雨林木风版、铂金花园版、萝卜家园版、极速工作室版、诺德尔版、永航技术版等，这其中一些版本的网站近日都已无法访问，其论坛中介绍如何破解微软正版验证的帖子也被删除。更有甚者，另一个以提供国外最新动漫作品下载的网站“动漫花园”也已停止了服务，虽然看上去它们与这次对于修改版操作系统的严打毫无关系。结合商务部及国家工商总局在7月22日发出的联合通知，严令各地在奥运期间严厉打击“地摊、游商小贩销售假冒侵权商品行为，做好知识产权保护工作”的要求，显然这次对于盗版问题的严打不是针对少数网站，而是要向整个盗版产业施加压力了。



番茄花园操作系统集成了大量的常用软件，有些软件并不受欢迎

不过，就在外界几乎将全部焦点投向已经落网的番茄花园网站站长洪磊和此事件中的受害方微软公司时，却很少有人关注在这场利益与权利的博弈之外，为数几亿的广大电脑消费者，他们渴望得到一个问题的客观真实答案：“番茄花园”长达5年的盗版史，给中国广大的消费者和中国IT产业，究竟带来了什么？番茄花园的主要盈利模式是通过捆绑安装各类软件（包括众多流氓软件），这些不请自来的软件给用户带来了系统不稳定、资源枯竭和系统崩溃。如果软件权利人还可以通过法庭申诉他们的维权主张，谁又能替受到更深伤害的广大消费者主张他们被严重侵犯的权益呢？番茄花园消失了，微软满意了，但那些期望借助盗版推广流氓软件的行业败类，会不会再次推出并造就一个新的番茄花园呢？有了如此强大的资本利益推动，什么都有可能。



目前雨林木风版Windows XP也是外界重点关注的对象

番茄花园的倒掉，仅仅只是掀开了中国软件行业最表面一层的泡沫而已，真正的阴暗还在下面呢。



电车男、Facebook、SNS

——Web 2.0群智力量的成功体现

■贵州 冰河洗剑



《电车男》是2004年4月发生在东京的一个真实故事，这个故事很具Web 2.0色彩——22岁的“电车男”过着单调乏味的生活，每天坐着同样线路的电车上下班，痴迷电脑游戏，不善与人交往，也从来没跟女孩子接触过。直到有一天，在电车上与一位姑娘的偶遇改变了他的生活，他对这位美丽姑娘的感情不可控制地蔓延。于是，电车男在常去的日本最大社区网站“2频道”（http://www.2ch.net/）上留言，写下了自己初恋的感觉和内心的困惑，希望得到网友们的帮助。很意外，响应“电车男”的留言暴增，很多网友真心给予他各种建议，于是电车男在2频道有了一个支持他的亲友团。在热心网友们的鼓励和帮助下，他向那位姑娘表白了自己的爱情，最后有情人终于走到了一起。

去年10月，向来以标新立异著称的日本出版界大腕新潮社，将BBS上的原始对话内容集结成册，于是便有了这本引得年轻人趋之若鹜的《电车男》。单行本面世仅仅3天就增印了4次，订货量高达12.5万册，连美联社也发专文报道了该书热卖的盛况。之后，《电车男》被改编为电影和电视剧、舞台剧、动漫等（图1），“电车男”迅速走红，现在已经成为一种潮流、一种不可忽视的现象。

社区网站“2频道”在“电车男”事件中扮演着最为重要的作用，社区中众多网友的出谋划策与支持，才成就这段让人羡慕的爱情故事，这也正是Web 2.0时代SNS社区所发挥的群智力量的体现。2008年6月19日，SNS社交站点的典型代表Facebook推出了简体中文版，各种仿Facebook的国内站点也纷纷出现，SNS开始越来越深入影响着中国网民与普通民众的生活。也许，《电车男》的中国版本也将会上演……

一、“脸谱”——Facebook的社交圈

Facebook在国际化扩张方面似乎不太重视，在国内仿Facebook站点纷纷出现之后许久，Facebook才发布了中文版本的“脸谱（Facebook）”。有了中文版的Facebook，许多热衷SNS的用户都纷纷转入Facebook，因为Facebook的应用更加有趣。

Facebook与群智的力量

其实Facebook中文版的出现，也是Web 2.0号召用户参与的群智力量体现。最初，Facebook推出了一款名为“Translations”的实用工具插件（http://www.facebook.com/translations/），它模拟Wiki维基百科的协作模式（图2），让Facebook上的本土用户进行程序翻译，并通过一系列完善的机制来尽可能确保翻译内容的准确性。例如，使用“投票系统”对用户翻译的结果进行投票，从中评选出最佳的翻译文本；通过“报错机制”对翻译错误进行提交和修改纠正……可以说，中文版Facebook以及其他语言版本，完全是网友们发挥群智力量的结果！



1.邀请与寻找好友

首次注册登录Facebook简体中文页面（http://zh-cn.facebook.com/）后，将自动打开“寻找已注册Facebook的朋友”向导，使用电子邮件地址簿寻找朋友。可在页面中输入自己的邮箱地址和邮箱登录密码，点击“寻找密码”按钮，Facebook



将自动登录邮箱，并导入邮箱地址薄上的邮件地址，搜索在Facebook上通过地址薄中邮箱注册用户的朋友（上页图3）。对于未注册的邮箱地址薄朋友，可以直接勾选后点击“邀请加入”，发送邮件邀请地址薄中的朋友加入Facebook用户圈中（图4）。Facebook支持常见的邮箱，可从Yahoo！、Hotmail、AOL、GMail、MSN、Live.com或Comcast的地址簿中搜索Facebook用户或邀请加入。

另外，也可以通过“查找你即时通讯的好友”功能，查找到在Facebook中已注册的AOL Instant Messenger或Windows Live Messenger上的好友。点击页面上方的“朋友”→“邀请朋友”，可直接输入好友邮箱发送加入Facebook的邀请邮件。



2.建立社交圈

当添加了某个Facebook用户在好友列表中后，可查看此Facebook用户的朋友列表（图5），直接将朋友的朋友添加到列表中来——通过朋友认识朋友，这也是典型的SNS六度空间理论。在好友的个人主页中，可查看好友的照片、视频及随笔文章等，并可向好友发送信息消息、打招呼以及发送礼物等。



SNS的核心就是人与人之间的关系联接，因此在Facebook中提供了“群组”方式，将有着相关兴趣爱好及其他特点的用户组织在一起，Facebook用户可将邀请或查找到的已注册好友聚拢到某个群组中。

点击页面左侧“实用工具”→“群组”，在群组页面中点击“创建新群组”链接，打开创建页面，输入要创建群组的名称、描述、类型等信息，确定后就可以创建群组了。群组创建成功后，需要设置各种群组信息。首先是功能设置，是否许可上传视频、图片，留言和发帖等，另外可设置群组的可访问性，包括三种类型：公开、非公开和封闭式群组。创建群组后，在群组设置页面中，设置群主或邀请Facebook上的朋友加入群组，也可通过电子邮件邀请非Facebook用户加入。



为了与更多的用户建立关系，构建自己的网络化社会关系网，可以加入其他的群组。点击群组页面中的“浏览群组”链接，在群组列表页面可查找搜索自己感兴趣的群组（图6）。点击某个群组名称后的“加入群组”链接，即可申请加入此群组。

建立了Facebook的社交圈后，在群组圈子中可以与好友们交流互动了。在群组的“照片”区中可上传自己的照片、留言评论，在“讨论区”中可以发起某个话题，或就某一话题与其它成员进行讨论。如果你有“电车男”相似的遭遇，可以在信任的群组中向好友们倾诉，寻求好友成员的帮助和支持……



MySpace与Facebook——SNS社区网络的两大模式

MySpace和Facebook是SNS社区网络中的两大领军者，也成为了两种网络模式的典型代表。MySpace的SNS网络设计模式偏媒体导向型，更像是个人媒体门户（图7）；而Facebook则是偏工具导向的设计，可以看成是一种社会关系管理的网络软件平台。

在2008年之前，MySpace占据了SNS社区网络的主流市场，国内各种仿MySpace的站点层出不穷，例如若比邻、校内、同学录等社区，都是基于MySpace模式的。不过在2008年，Facebook的迅速成长成为MySpace最强劲的对手，目前Facebook的总用户数超越了MySpace的用户数，成为全球最受欢迎的社区网络服务。在国内，各种仿Facebook的网站也开始出现。

二、开放平台——Facebook的实用工具

作为SNS社区站点，Facebook的各种应用都是建立在SNS社交基础上的，除了基础的照片、视频、博客等功能外，Facebook用户们还开发出了各种各样的应用插件，极大扩充了Facebook，让Facebook更加有趣。

1.Facebook工具的添加与编辑

在Facebook页面左侧的“实用工具”栏中，列出了6个基础应用工具，包括照片、视频、群组、活动、随笔和转帖。点击“编辑”按钮，可对实用工具进行编辑——直接拖动工具名称，可以对工具进行排列；在右侧页面中列表显

栏目编辑・璺雯・phair@popsoft.com.cn







示当前已有的所有实用工具，点击“浏览更多实用工具”，可以添加新的工具（图8）。

在打开的“实用工具目录”页面中，会显示所有的实用工具名称及介绍。可通过标签查看最近热门、最新的实用工具，也可在右侧边栏“浏览实用工具”中，通过分类查找自己喜欢的实用工具（图8）。点击打开某个实用工具添加页面后，点击工具名称后的“添加实用工具”链接（图10），即可将此实用工具添加到自己的Facebook账户中。

★ 互利互惠——群智的“利”量

Facebook是一个最早走向开放网络软件平台的SNS社区代表，任何用户都可以通过Facebook的开放平台开发出一些实用的小工具，或提供一些特色的服务。这些第三方开发的小工具，以插件安装的形式被Facebook官方网站所推荐，使得Facebook的功能更有趣，服务更全面。这种开放式的平台，提倡更多用户的参与，本身也是对群智力量重视的一种体现，对用户和Facebook本身而言都是有益的。

例如，有一个名为“Where I've Been（我去过哪儿）”的桌面小工具（安装地址：http://www.facebook.com/apps/application.php?id=2603626322&b&ref=pd），它的功能很简单，只是在世界地图上标出用户的旅游历史（图11）。通过Facebook的社交网络，可以找到拥有同样旅游经历的用户，并将这类用户的行为数据保存下来。这个小工具发布在Facebook的开放平台后，在短短3个月内就获得了2百多万的用户。最后，这个桌面小工具被国外著名的旅行网站EXpedia（http://www.expedia.com/）以300万美元收购，同时Facebook也因为这款小工具而增加了众多的用户。



2.Facebook的基础工具

个人主页的博客、图片、视频等，是与其它Facebook用户好友建立互动关系必不可少的元素，在Facebook中提供的基础实用工具满足了这些普通的需求。

Facebook照片

在左侧实用工具栏中，点击基础实用工具中的“照片”项目，可打开Facebook照片服务。Facebook照片提供了无限存储空间，用户可上传任意多张照片，与世界各地的朋友们分享这些照片。



首先需要创建一个相册，在照片页面中点击“创建相册”，输入相册名称及简介，在“隐私”项目中设置相册的可见权限，可选择对所有用户或指定用户公开相册中的照片。正如SNS的六度分割理论，Facebook允许设置“朋友的朋友”可见权限，这样就可以让自己的好友圈如滚雪球般扩大，同时又保证了可信任度。

创建相册后，每个相册可上传60张照片。Facebook提供了三种照片上传方式，包括在线上传、工具上传和手机直接上传（图12）。照片上传后，在“编辑照片”页面中，可为每张照片设置标记，标记功能是很流行的照片图片标记，直接在照片上点击某个部位，即可添加一个包含文字与链接的标记，实现照片互动的目的。相册公开后，可获得一个可访问的链接，其他好友可通过此链接直接访问相册查看照片。



Facebook视频

“视频”实用工具可分享个人视频，将关于自己与朋友的视频上传到Facebook并对其进行标记。Facebook提供了在线上传及手机发布视频功能，其中手机发布功能可通过手机将视频发送至“video@facebook.com”邮箱，即可实现上传视频，非常方便。另外，在线录制功能可使用摄像头来录制个人视频消息。

“随笔”与“转帖”

“随笔”功能即是博客日志发布文章，可发布自己的感想观点或任何内容。在随笔页面中，可查看到朋友的随笔更新，并可订阅指定朋友的随笔。在“我的随笔”页面中，可直接在线撰写文章，也可

以使用手机发送短信的方式发布日志。另外，在随笔导入设置中输入URL，添加网站或者RSS链接到随笔中，还可以导入自己的外部博客文章到Facebook随笔中（上页图13）。从外部博客导入的文章，将会和在线发布的随笔显示在一起，这样当用户撰写外部博客时，Facebook会自动更新随笔列表，就不必将文章转来转去了。不过要注意的是，被导入的博客文章不能被编辑。

提示

利用博客导入功能，可实现博客搬家功能，或转载复制任意指定的博客所有文章。

“转帖”类似博客导入功能，可指定要转的朋友随笔文章链接，添加后即可将朋友的文章转帖到自己的随笔列表中。

“礼物”与“活动”

“礼物”与“活动”是Facebook用户在网上交流互动的一种方式。

Facebook为用户提供了数百种可供选择的虚拟礼物，有免费的，也有收费的，而且每件礼物还有一定的限额数量。选择某个礼物后，挑选要赠送的好友并附言，即可将礼物送达给Facebook好友（图14）。好友的个人主页上就会显示收到的礼物及附赠留言信息。新认识的好友间，可通过互赠礼物加深感情。

在许多Facebook的群组中，都可由群主定时举办一些线下的交流活动，用户也可以自己发起活动。用户曾经参加的活动，或准备参加的活动，都将记录在活动中，作为其他Facebook用户了解自己兴趣爱好的一个窗口。





三、Facebook的外部插件玩法

所谓的外部插件，其实就是非官方开发的实用工具，添加插件的方法在前面已有讲述，这里介绍一些有趣的插件玩法。

1.Facebook与QQ联姻——QQ Fans



“QQ fans”是一个Facebook的QQ实用工具（安装地址：http://www.facebook.com/apps/application.php?id=14867994902&b=&ref=pd），可给Facebook上的QQ用户带来方便，集成腾讯QQ的相关服务，可在Facebook上展示QQ秀、联系图标、QQ星座等，并可发送丰富的QQ表情，让QQ在Facebook也能传播。

安装QQ Fans后，在实用工具列表中会显示此项目名称，点击后打开QQ Fans设置页面。在页面中可设置QQ秀显示方式，选择QQ联系图标，并可选择显示QQ星座及留言（图15）。设置完毕后，在自己的个人主页上，将会显示QQ Fans项目信息（图16），好友可方便的用QQ与自己联系，还可点击“和他说点Q言Q语”链接，在Facebook中在线发送QQ消息。为了方便与其它Facebook好友联系，可使用“邀请朋友”功能，向朋友列表中的Facebook用户发送腾讯QQ邀请，让更多的好友使用QQ Fans在线交流。

QQ Fans的在线交流功能比较简单，只能进行基本的文字图片聊天。点击“Q言Q语”链接，进入消息发送页面，在这里可输入文字信息并设置文字格式，还可添加QQ中常见的表情（图17）。然后在右侧选择好友名称，点击“发送”按钮，即可向好友发送聊天信息进行交流了。

提示

在Facebook中也自带了一个聊天工具，可与好友在线聊天。点击页面右上角处的“打开Facebook聊天”按钮，即可打开在线聊天对话框。要使用Facebook在线聊天的完整功能，需要使用Internet Explorer 7或Firefox火狐浏览器。

2.谁是“K歌王”

Facebook上喜欢流行音乐的朋友肯定不少，大家一起来玩比赛，看看谁是“K歌王”吧！——“K歌王”是一个有趣的流行音乐测试小游戏（安装地址：http://www.facebook.com/apps/application.php?id=8183913743&b=&ref=pd），可测试Facebook用户到底认识多少中文歌曲的经典歌词，挑战流行音乐粉丝排行榜。



进入“K歌王”后，点击“邀请朋友”链接（图18），勾选朋友列表中的好友，发送邀请信息让朋友们一起来玩这个游戏。点击“开始游戏”，游戏就开始了，页面会随机显示一些最新热门的流行音乐歌词，并在下方显示待确认



栏目编辑·璺雯·phair@popsoft.com.cn

Facebook有趣插件列表

型男vs索女（http://www.facebook.com/apps/application.php?id=10117201626&ref=s）

这是一个认识美女和帅哥的插件，可为美女、帅哥打分，还可以发信息“表达心意”。

完美盗贼（http://www.facebook.com/apps/application.php?id=31646339816&b=&ref=pd）

“我是阿海，我做小偷很久了，做小偷也可以很风光，很倜傥，很惬意，很快意恩仇。我从村庄偷到小镇，从小镇偷到城市。我小偷小摸，我日进万金，我偷银行，偷名画……”一个有关小偷的轻松游戏，需要神不知鬼不觉的去偷其它Facebook用户的金币，避免被警察逮捕，同时也要保护自己的财富别被其它的小偷窥视。

旅游IQ挑战（http://www.facebook.com/apps/application.php?id=17323258023&b=&ref=pd）

一个有关旅游的小游戏，你要在一张地图上找到询问的一些名胜古迹、城市和旅游目的地。根据你的准确度与回答的速度，将计算你的旅游IQ。

电影王（http://www.facebook.com/apps/application.php?id=8683508996&b=&ref=pd）

与“K歌王”类似的游戏——你是否是一个中文电影的超级粉丝？你知道多少中文电影经典对白？参加测试挑战一下。

收买朋友（http://www.facebook.com/apps/application.php?api_key=370447ab1215b14efc53f6d63a7085b5）

Facebook的朋友也是一种有价或无价的资源，这是一个类似开心网和海内网的好友买卖功能的工具，可低价收购朋友，高价卖出，当然自己也会被别人买卖。

得意小礼物（http://www.facebook.com/apps/application.php?api_key=f5d606f719db9d7fa7c4d27a153ac988）

有很多种类的虚拟小礼品，可以送给朋友。想向你身边的朋友表达一份心意，就快来送出得意小礼物给你的朋友吧！

新奇扭蛋机（http://www.facebook.com/apps/application.php?api_key=c0b710c883ae749782a9b7ac9c33de2b）

选择一个类别，转一下那个紫色的旋钮，就会出现一个蛋形玩偶，可以将它送给朋友。

爱情塔罗牌（http://www.facebook.com/apps/application.php?api_key=2fcd8d34fa97345982b4156bb111ebac）

运用神秘灵验塔罗牌，占卜你的爱情运势怎么样，除了为自己占卜，也可以为朋友占卜。

鲜果阅读器（http://www.facebook.com/apps/application.php?id=68221480544&b=&ref=pd）

鲜果是国内一款著名的在线RSS阅读器，可让订阅好友Facebook个人主页上的各种照片视频更新与随笔等。

iChat Chatroom（http://apps.facebook.com/zjstandup/）

在线的聊天室，可在Facebook个人主页上挂上一个聊天室，让访问者与主人在线交谈。

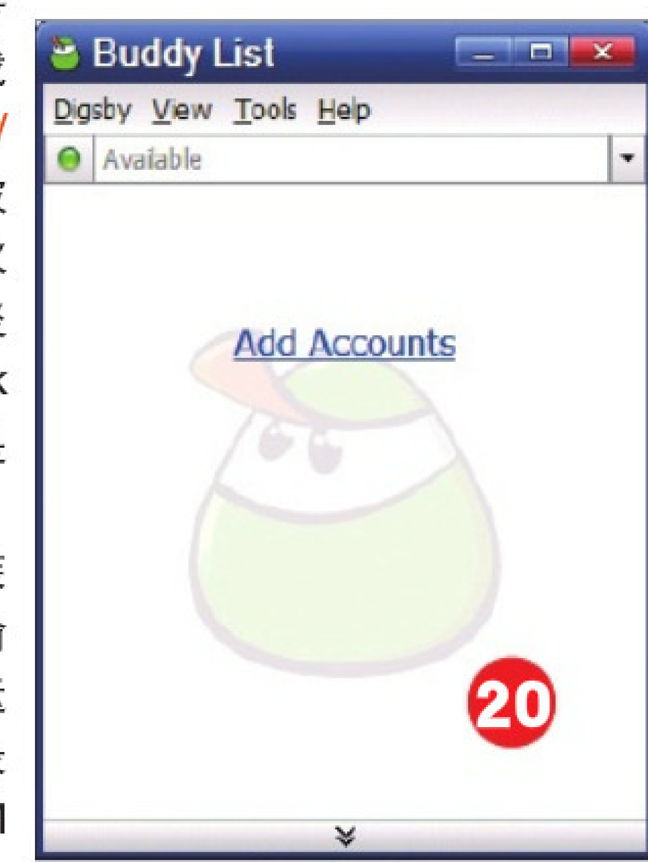
的歌手列表（上页图19）。根据歌词选择对应的歌手名，确认歌手后会继续出现新的歌词与歌手选择。游戏的时间为60秒，尽可能多地正确完成测试题目，直到游戏结束。游戏结束后，根据测试排名，看看自己是否在排行榜上？

四、Facebook+E-mail+IM=?

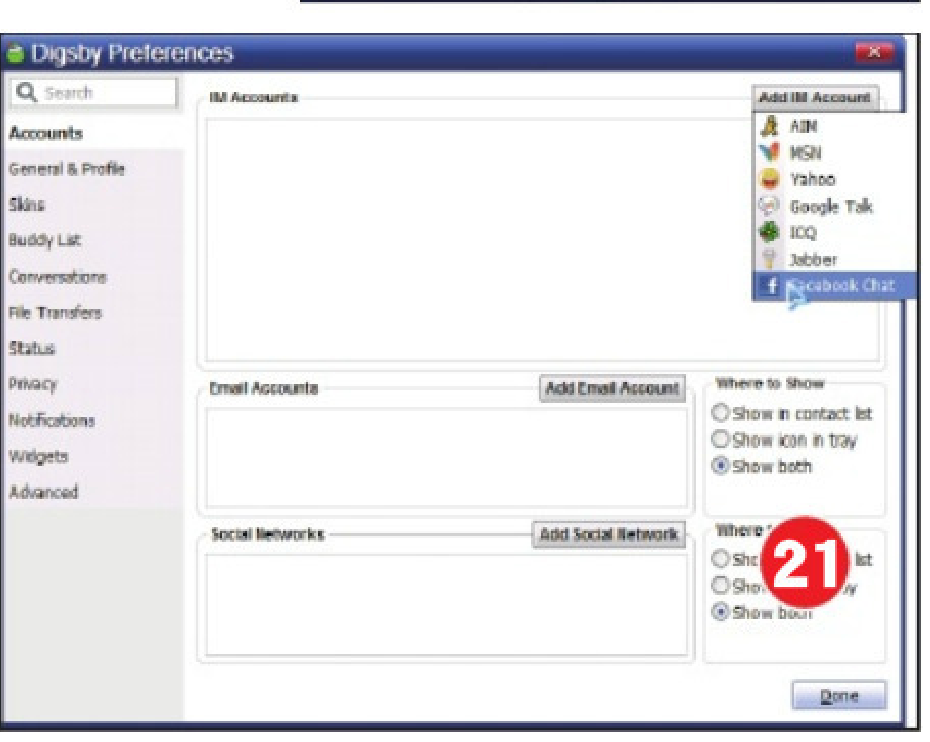
虽说Facebook有了自己的在线聊天功能，另外也有一些聊天工具可以安装，但是功能太弱，而且对习惯了客户端聊天的用户来说，在线聊天是件很难受的事情。于是，各种集成了Facebook聊天功能的SNS软件纷纷推出，例如“Digshy”就是其中最为典型的一款。

1.聚合的趋势——Digsby

Digsby是一款集合了电子邮件（E-mail）、即时讯息（IM）、社会化网络账号（SNS）的桌面应用程序（下载地址：http://www.digsby.com/download.php?os=win），也被称为“多用途集成式即时通讯软件（Multiprotocol IM）”或“聚合客户端程序（Multi-network IM）”。简单说，Digsby就是“IM+SNS+E-mail”。



下载并安装Digsby，安装过程中可免费注册一个账号，输入用户名、邮箱和密码即可。运行Digsby，用注册的账号登录系统（图20），点击界面“IM Account”区域的“Add acounts”按钮，打开IM账号添加对话框。点击对话框中的“Add IM Acounts”按钮，在下拉菜单中可选择需要添加的IM账号，这里可选择“Facebook Chat”（图21）。在弹出对话框中输入Facebook账号用户名和密码，确定后即可成功添加IM账号。除Facebook外，Digsby可以支持国外大部分的IM账号即时聊天，包括AOL、MSN、Yahoo!、Google Talk、ICQ、Jabber等，但是不支持国内的QQ。



在“Social Networks”中点击“Add Social Networks”按钮，在下拉菜单中可选择Facebook和MySpace，以及流行的碎碎念“Twitter”（图22）。选择Facebook后，在弹出对话框中设置Facebook账号密码，点击“Advanced”按





钮，展开高级设置项。勾选所有提醒消息，包括聊天消息、留言、好友添加申请、群组添加申请等，并勾选所有更新项目，确定即可（上页图23）。

关闭设置对话框后，会弹出Facebook登录页面，输入账号及密码登录（图24）。然后要求添加一个名为“Digsby Widget”的实用工具，添加方法与上面相同（图25），添加完成后还要登录“Digsby Widget”才算完成设置。

添加Facebook后，在Digsby界面中将会显示Facebook当前的状态，以及好友的各种留言与更新信息等，并可与好友进行聊天（图26）。





2.MSN中的Facebook

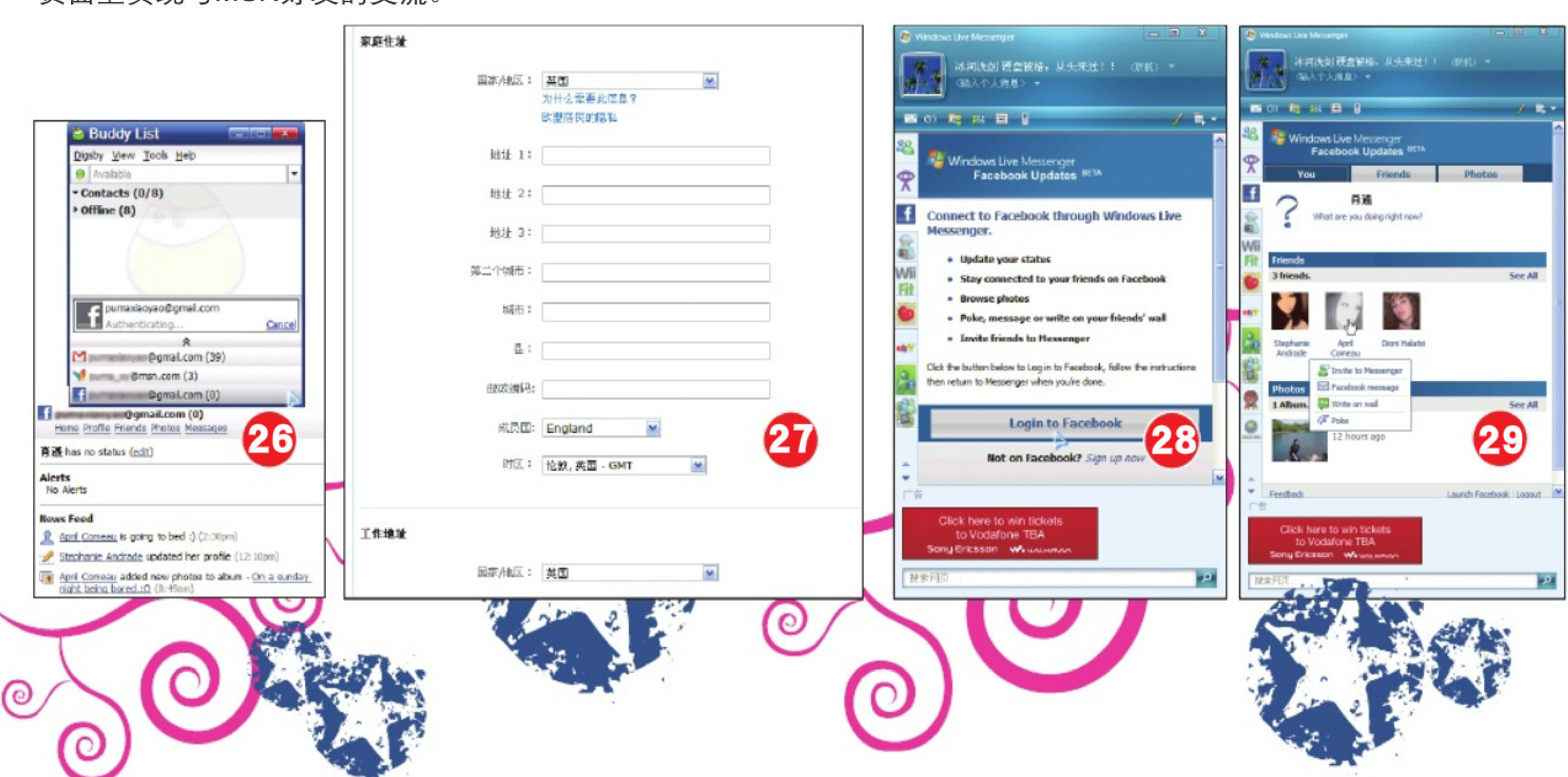
Facebook与聊天软件结合的趋势已不可阻挡，在国内比较常见的聊天软件MSN/Windows Live Messenger中也开始集成Facebook了。不过在MSN/Windows Live Messenger中，现在还只是悄悄提供着Facebook——只有英国的用户才可使用Facebook功能，这是Windows Live英国团队提供的整合MSN和Facebook的服务。不过我们可以更改MSN/Windows Live Messenger的国家设置，就可启用此功能。

登录MSN/Windows Live Messenger的Web邮箱，点击页面右上角处的“选项”→“更多选项”，打开选项页面。点击左侧边栏中“个人资料”→“编辑您的账户个人资料”，打开编辑账户信息设置页面，家庭和工作地址都修改成“英国”，保存设置即可（图27）。

登录MSN/Windows Live Messenger软件后，在左侧的选项卡栏中，就会看到多出一个Facebook的图标（图28）。点击该图标，在界面中点击“Login to Facebook”按钮，即可打开MSN/Windows Live Messenger的Facebook登录页面，再点击“登录Facebook Updates for Messenger”，输入Facebook账号和密码登录即可。

登录Facebook后，授权从MSN直接访问Facebook，在MSN/Windows Live Messenger界面中选择“YOU”选项页面中，可直接查看或者更改自己的Facebook状态，查看好友的状态和相册，并可以留言或邀请好友加入MSN/Windows Live Messenger等（图29）。在“Friends”和“Photo”选项页面中，则可查看更为详细的好友状态和相册照片。

另外，在5月的时候，微软曾经推出了MSN/Windows Live Messenger在Facebook上的实用工具“Messenger”（安装地址：http://www.facebook.com/apps/application.php?id=30713015083），也可整合两者功能，在Facebook页面上实现与MSN好友的交流。



在本文中，我们详细介绍了Facebook的基础功能及其开放式平台提供的各种网络软件应用玩法。在Facebook进入中国之前，国内早已涌现出了许多的仿Facebook的SNS社区站点，那么国内的仿Facebook站点如何应对中文版Facebook的入侵？除了Facebook外，还有什么样的SNS社区能够拥有自己的特色吸引用户呢？在下一篇文章中，将为大家介绍国内的SNS社区服务，以及国内国外的一些特色SNS社区服务，包括3D真人社区、虚拟城市等……



■北京 fly

每个时期都有网络流行语出现，从比较早的MOP带出来的874、弓虽，老帖子结合《少林足球》出来的火星和火星人，黄健翔的“你不是一个人在战斗！”，《魔兽世界》引发的“河蟹”，央视采访出现的“很黄很暴力”，再到最近的“我是来打酱油的”（广州电视台在街头采访市民关于艳照门）、俯卧撑（顺带着还发掘出一个俯卧撑裸体男主持人），网络流行语总是独领风骚数十天，你方唱罢我登场，要是详细说说这些词汇的来龙去脉，恐怕要专门做个专题才行。比较有趣的是在百度的“俯卧撑吧”——一个在2006年8月27日以请教网友“练俯卧撑的问题”起家的贴吧里，7月1日早8时前只有70多个帖子，而到5日晚10时，帖子已经过万。其吧主“俊_藏马”激动万分，发帖称“我的贴吧终于出头了！”另外一个有趣的是在论坛看到一个签名：弓虽强不如石更硬，谁对个下半句？

奥运游戏集锦

http://www.it.com.cn/games/gamesspecial/2008bj/

当你拿到本期大软的时候，第29届奥运会在北京怕是已落下帷幕，但北京的奥运盛会还远未结束。9月6日至17日，第13届残奥会将在北京召开，为弘扬奥林匹克精神，促进奥林匹克精神的传播，大家一起来做做运动——当然是脑力和手指运动，这里给大家介绍一个体育Flash游戏的集锦。大家可以根据自己的喜好，选择足球、篮球、网球、田径、滑雪等不同类型的游戏。Olympic Games，虽然也称Games，但似乎总感觉和我们所接触的电脑Games、电视Games不是一码事，好吧，确实也不是一回事，所以我们就要以电脑中的此Games来感觉和体验一下真实的彼Games。



奥运开幕式集锦

http://v.youku.com/v_show/id_XMzAxMzc1ODg=.html

在写这篇稿子的时候，想必大家都已收看到那场盛大的奥运开幕式，种种关于奥运开幕式的猜测和预想都不及8月8日那晚盛况的万分之一，虽然也有些说法是“张艺谋把他所有拍过的电影元素都集合到了开幕式中”，但也只是坊间笑谈罢了。看完本届奥运会开幕式，势必大家也对其他各届奥运会开幕式产生了兴趣，那么这里带给大家的是以前各届奥运会开幕式的精彩片断，其实笔者个人感觉最具特色的应该是奥运会的圣火点燃方式，比如1992年巴塞罗那的25届奥运会便是射箭点燃，无论创意还是技术皆令人惊叹。其次便是奥运会会歌，1988年24届汉城（首尔）奥运会会歌《手拉手》个人感觉是奥运会会歌中非常不错的——其实这歌的作词作曲是美国和意大利人，韩国人只是唱唱而已……



大蕾动漫

http://blog.sina.com.cn/ainier81

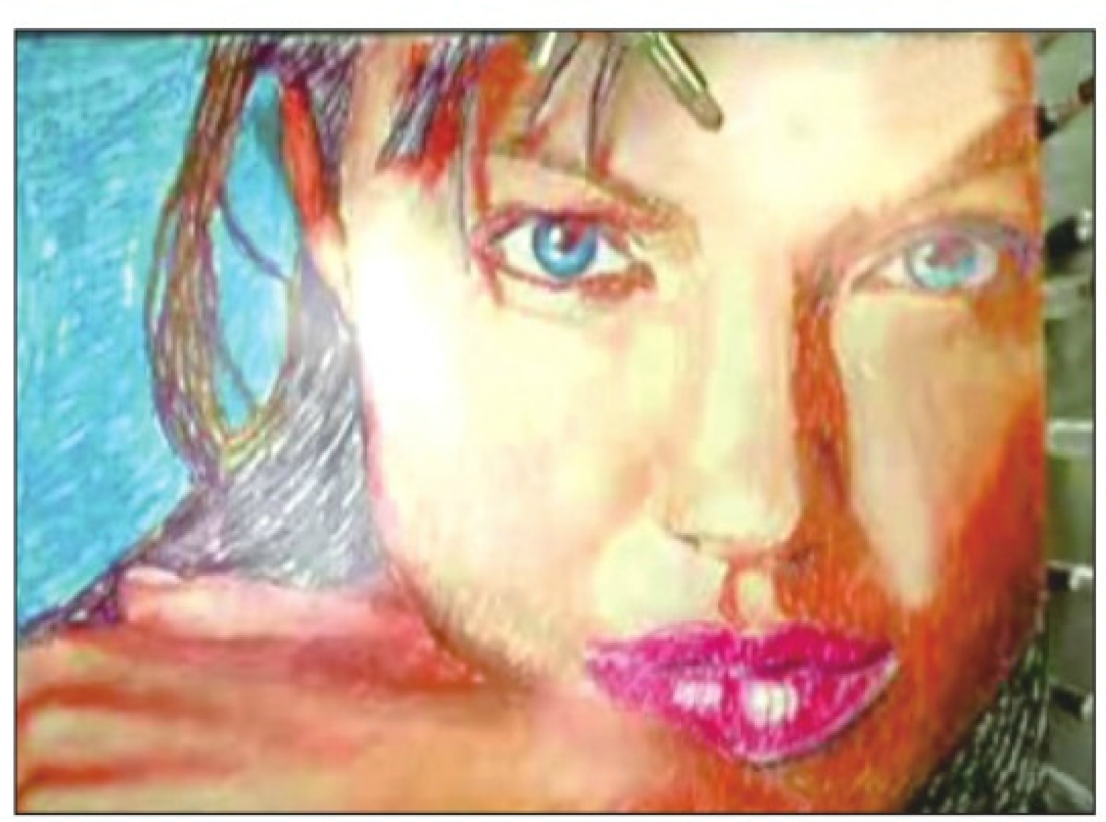
大蕾：原名大磊，男，80后。网名ainier，绘者之恋。爱好排球、钢琴、旅行等，喜欢搞笑、耍宝。绘画专业毕业，平面设计师、美编，风格类型多样，自己都说不清属于啥类别，作品偶见于网络及各类时尚杂志，目前SOHO一族。《Q版红楼雷梦》是他的一部恶搞型4格漫画作品，个人认为可能是受最近红楼梦剧组“定妆雷人照”的影响而引发的灵感，比如12钗中频频出现的“铜钱头饰”。此外，在他的博客里还有其他一些4格漫画，比如反映自己工作的《广告公司里那点事》，还有一些简单精美的插画。





口红绘画

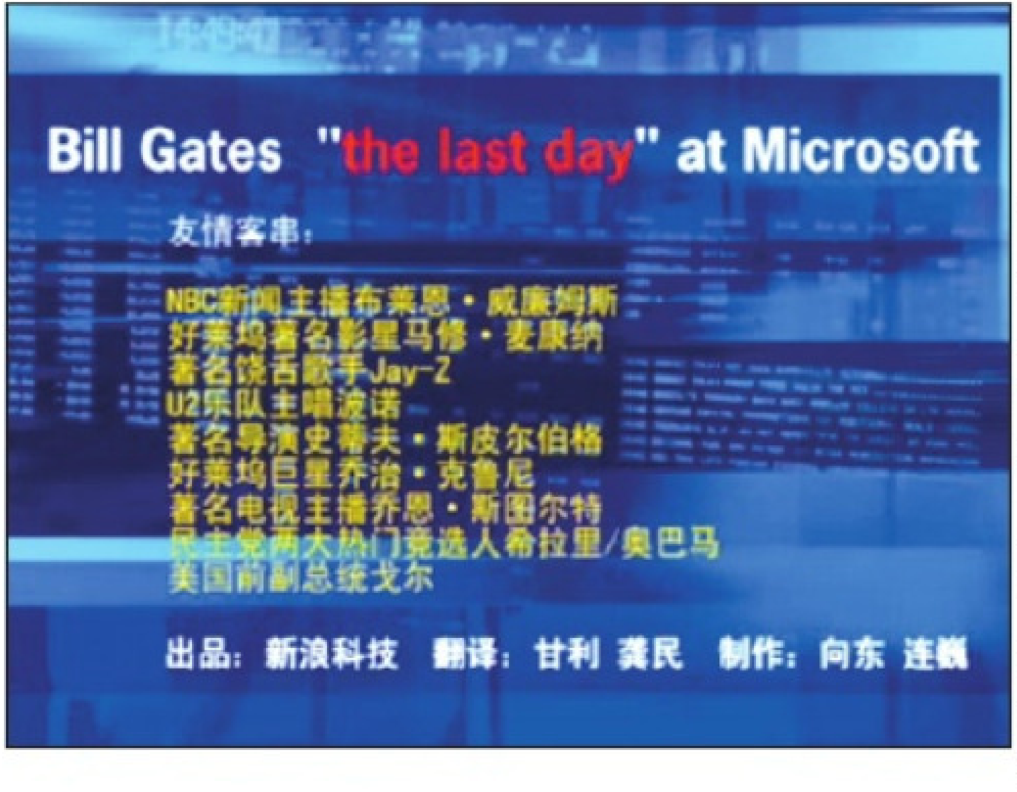
http://v.youku.com/v_show/id_XMzQ0OTA3MDg



以前给大家介绍过牛人用XP绘图板画蒙娜丽莎的，而大家经常在网上闲逛相信也看过用圆珠笔、铅笔绘画的，它们都逼真到让你看不出绘画手法。这次更有人用口红画美国影星安吉丽娜·朱莉——就是厚嘴唇、黑皮肤演《古墓丽影》的那个。一方面我们固然惊叹于绘画者的功力和技术，另一方面，作为男性我也惊讶于口红居然有这么丰富的颜色，暖色调的红、粉、棕倒也罢了，像蓝色、黑色这种冷色调的口红也有很多，也许是我少见多怪吧，女性读者们见笑了……最后还有比较奇怪的发现，这个人是倒着画像的，无论如何正着画都比较符合一般人的思维习惯，难道作者就是这么练出来的？还是为了让大家能看清楚而故意倒着画？

盖茨求职记

http://www.sharev.tv/player_v261310



比尔·盖茨正式从微软退休了，他对此已经早早做好了准备，在若干个月之前，他就设想好了最后一天的情形。显然，对于比尔这样的工作狂来说，日子肯定是闲不下来的。他寻找了N条未来出路，并凭借深具号召力的光环得到了无数次的机会，可惜，事情并未遂他所愿……盖茨先生试图去当歌唱家、演员、当竞选伙伴、主持节目，但似乎他打电话的对象都不十分感冒，只有在最后NBC很给面子地怀念了比尔：“他聪明、强大，是所有男人女人心目中最炫、最性感的领袖，真不敢相信他竟然舍不得花7美元剪一个酷点的发型……”

5分钟100个角色

http://www.tudou.com/programs/view/WTiLHA5fZh0/



现在非常流行模仿秀，模仿歌声、动作、台词，形形色色不一而足，而这个视频中的家伙在5分钟内模仿了100个各种电影、电视、动漫中的角色声音，其实这100个角色中大部分我都不认识，相信各位读者也只能认出一部分，比如电影角色、动漫角色，而有些带有强烈欧美地域性的角色恐怕大家都不会认识。但仅就能认出的角色中，他的配音模仿还是非常逼真的，角色涉及男、女、人物、动物方方面面，而有些角色根本没有台词，只有“咕噜咕噜”这种声音而已，只是不知道为什么非要在5分钟模仿100个，怎么不是6分钟或者120个，难道是为了创造或者打破吉尼斯世界纪录？

乐乐镇的故事

http://www.lelezhen.com/

这是一个属于乐高玩具爱好者的网站，网站分成两大部分——论坛和视频。论坛主要供全国乐高爱好者们互相交流组装、产品组件、购买等信息，而视频就是本次向大家推荐的重点了。乐乐镇，也可以叫乐高镇，它是一座全部由乐高玩具拼装组成的小镇，建筑、人物、动物、植物等一切，通过定格动画的处理办法，重现乐高镇每一天发生的小故事。很难得的是，这部动画完全是由国人自编自导完成（周沁作品，其个人主页为http://www.babariji.com/，爸爸日记），尽管作者自称是将这个作品献给自己的儿子，但无论如何这份制作动画的耐心和毅力就很值得某些人学习。



将DIY进行到底

——用软件模拟形象与家居设计

■陕西 大海汪洋

关键字：DIY 形象设计 家居设计 童趣

DIY之所以经久不衰，主要是其作品代表了自己的心血，能够获得很大的成就感。虽然我们谈论最多的是硬件配置的DIY，但其实还有更广的范畴。男孩们喜欢军事模型，女孩们喜欢打扮自己，情侣可以一起设计居室等。在宣扬个性的时代，DIY才能代表自己，那么，让我们将DIY进行到底吧。

一、DIY我的形象

我的皮肤适合穿什么样的衣服？初入职场，如何打扮才符合目前的形象要求？怎么才能让我看起来更瘦些？下面就让我们将亲自动手，打造一整套完美的个人形象设计方案，保证让你与众不同。

1.我的形象顾问

首先我们需要知道什么样的衣服才适合自己。“风采网”是一个专门提供个人形象咨询和测试的网站，你可以通过网站提供的测试并根据测试结果来对自己的穿衣打扮进行指导。登录http://www.funtry.com/，首先要注册一个账号成为“风采网”的会员。



注册以后在首页的导航栏上分别选择“形象测试”（**图1**），然后选择自己的性别进行测试（当然你也可以测你的另一半，对于要追MM或追GG的朋友很有帮助哦）。



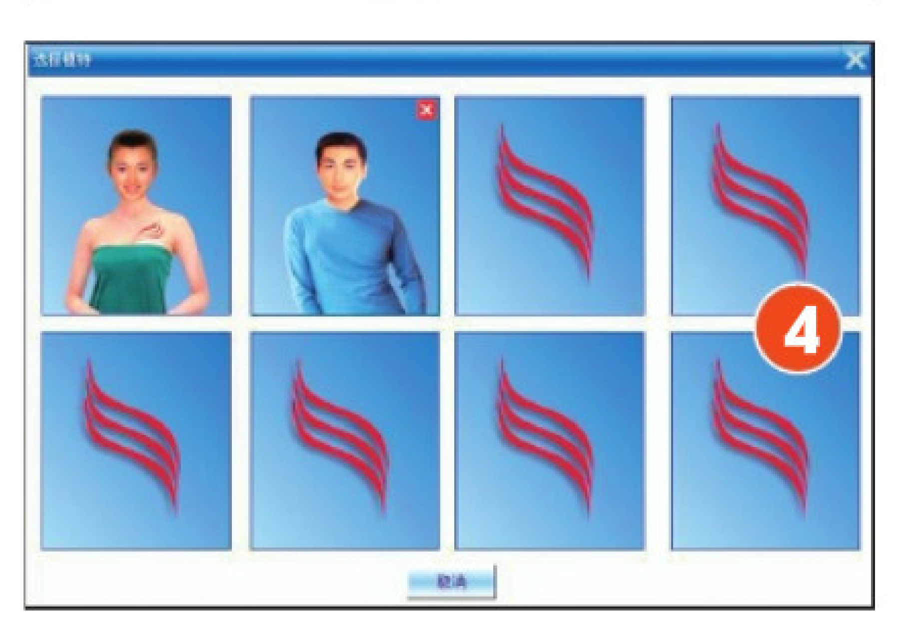
测试包含脸型测试、体型测试、肤色测试和风格测试4个测试的大项和11个小项。例如选择“脸型测试”，单击左侧导航中的“脸型”，然后根据你的情况选择脸型，这里的每一种脸型都给出了图片样例和文字说明，非常细致体贴（**图2**）。

选择好以后单击最下方的“提交”按钮，测试完成后会根据每一项结果分别给出形象建议（**图3**）。

其他测试也是同样方法，在所有测试结束后会在“我的风采档案”中给出你的全部形象特征（**图4**）。

相信在完成了全部的测试以后，你会对自己的形象有全面的把握和了解。另外这个网站的其他栏目也提供了很多跟穿衣打扮有关的技巧，多多关注会对你有很大帮助。注意“形象测试”栏目中的测试既可以按照顺序进行测试，也可以单独选择某一项进行测试，如果对测试结果不满意，将来也可以重新测试并查看结果。

有了“形象顾问”的指导，现在我们已知道该怎么穿衣打扮了，接下来就是实施了。这时你一定希望提前知道自己打扮好的样子吧，所以我们接下来就要“预览”一下，权作“纸上谈兵”了，让我们先从发型上开始。



2.从头做起——发型设计

“嘉艺发型设计软件”是一套用于电脑模拟试戴发型的专业软件。使用该软件可以根据脸型、发质、发型长短和爱好，自动快速地为你选择发型（下载地址：http://www.skycn.com/soft/44890.html）。安装好软件以后启动软件，依次单击“文件”→“选择模特”。软件提供了两个模特供选择（**图5**），但是我想如果拿自己当模特的话应该更好，更适合看自己适于选择什么发型。当然，首先你要有一张照片，这里我们以一个网上的虚拟模特的头像为例。



单击“文件”→“打开文件”，选择你照好的照片，这样照片就显示在软件中了。接下来在右边的发型库中选择适合你的发型。例如刚才我们在“形象测试”中的发型建议是“用卷曲波浪型增加优雅的感觉，应选择松动而飘逸，整齐中带点乱的发型。前发宜下垂，同时使两侧的发量增加，以弥补脸颊欠丰满的不足”。

我们可以根据这个建议选择“编号8”的发型，直接单击既可（**图6**），这样发型和你的照片就都显示在软件中了。另外你也可以在右侧发型库的选择菜单中按照自己的需求和发型类型选择“性别”“年龄”“脸型”“长短”等几个项目，选择好以后单击“搜索发型”按钮。

这一步完成以后我们就要把选择的发型“放”在头上了。在软件中照片和发型都可以分别进行移动、缩放、旋转等操作，仔细进行调整使头发可以自然地“放”在照片上（**图7**）。如果你还想对当前的发型进行调整，可以先选中发型，单击软件下方工具栏的“染色”“挑染”和“修剪”按钮对发型进行进一步修改。这样我们的发型设计就完成了。



如果你还想再尝试其他的发型进行对比，可以单击软件右下方的“加入”按钮把这个设计好的发型放入对比栏中，这样再重新设计一个新的发型，当需要切换回来时直接在对比栏中选择就可以打开设计好的发型了。直到发型设计满意以后单击“文件”→“保存”，就可以将设计好的发型以图像格式输入保存在电脑上了。

注意：

由于发型设计软件的基本原理是用已有的发型模型覆盖在你的照片上，所以如果你照片上的发型过于蓬松，建议你把头发扎起来并放在脑后再拍一张，这样更适合于使用发型设计软件。如果实在难以解决这个问题，可以先照下来再用Photoshop进行修改。



3.整体形象设计

发型设计好了，下面就要穿上合适的衣服了。相信很多MM都喜欢逛商店买衣服，但我想任何人在这个炎热的夏天都会重新考虑这个爱好。那有没有办法不出门就可以挑选试穿衣服来设计自己的整体形象呢？

“试衣网”（网址：http://www.41go.cn/）是一个支持在线试衣功能的商务平台。在“试衣网”你可根据自己的体型调节身高、手长及三围，还可上传自己的头像，从而直观感受逼真的穿着效果和自由选择搭配的便利。

登录网站后先要进行注册，需要注意的是，“试衣网”注册是需要邮件验证的，所以最好使用自己真实的邮箱，注册完毕需要登录邮箱点击确认信才可以完成注册。

成功注册以后登录“试衣网”，这时就可以看到试衣的界面了（图8）。



为了达到更好的效果，我们上传一个自己的照片来试衣，可以直接使用前面做好发型的图片。依次单击“头像”→“新建头像”→“浏览文件”，选择前面的照片，然后单击“上传图像”按钮（图9）。这样就把图像上传到服务器上了，这里要注意的是图片的大小不能超过100kB，否则会导致上传失败。



由于我们上传的照片往往是带背景的，因此需要把头像从背景中抠出来，这也是整个过程中最麻烦最需要耐心的工作。抠图的具体方法是以任意位置为起点，依次点击背景与头像交界的地方，直到蓝色所覆盖的区域正好为图像区域。

以图10为例，按图中序号出现的顺序依次单击序号所在位置，如果图像显示不开可以用纵向和轴向的滚动条拉动图像的显示区域，直至最后单击位置与序号起点位置重合就完成了抠图的工作。



完成以后单击“抠选图像”按钮，然后会自动进入“我的头像”中，单击刚才抠下来的图像，然后头像会在左侧的模特中显示，但这时的头像并不在模特上面。单击“头像调整”，用上面的位置和放大缩小按钮使头像与模特重合。如果重合以后的头像与模特身体差距较大应该再调整相关的颜色参数，以达到最好的效果（图11）。调整好以后单击“保存设置”，如果这是常用的头像再单击“设为默认”，这样下次启动的时候就直接显示这个头像了。



头像调好以后再调整体型：单击模特旁边的“体型”按钮，调整对话框中的每一个参数（图12），调整好以后单击“保存体型”和“设为默认”。



这些都设置好以后就可以开始试穿衣服了。在左侧的导航条中有按不同类型进行分类的商品，可以按风格搜索，也可按品牌搜索，直接在想试穿的项目上单击就可以了，非常简单，图13中的搭配就是根据前面“风采网”的建议进行选择的哦。



怎么样，还不错吧？试穿好以后如果自己对这个形象很满意，可以单击“快照”按钮将试穿的结果进行保存，保存好的结果在“相册”中。

相信通过前面的一番努力，相信你的形象已经有了很大改变，你现在可以很自信地说：“我是一个出色的形象设计师！”

二、DIY温馨的家

你是否对自己的家不满意呢？是否想重新设计一个自己想法的家呢？可是我们的想法、创意往往无法得到表达，而且通常是装修完了以后才发现并不是自己设想的效果。难道你还在花很多钱去找装修公司帮你制作效果图吗？今天就来帮你实现亲手设计自己家的梦想。我的观点是：有钱去找装修公司设计效果图，不如看看我们的“大软”自己DIY！（小编：难道这是传说中的广告？将广告隐于无形之中，不错，大大的有赏！）

我们用到的软件是“创想家具设计软件”（下载地址：http://diy.focus.cn/cxmt/downloads/tuotuo.exe）。在你设计一个家之前建议你先在“拖拖网”注册一个账户（网址：http://www.tuotuohome.com/login/login.asp），这样你才能用到全部的功能。

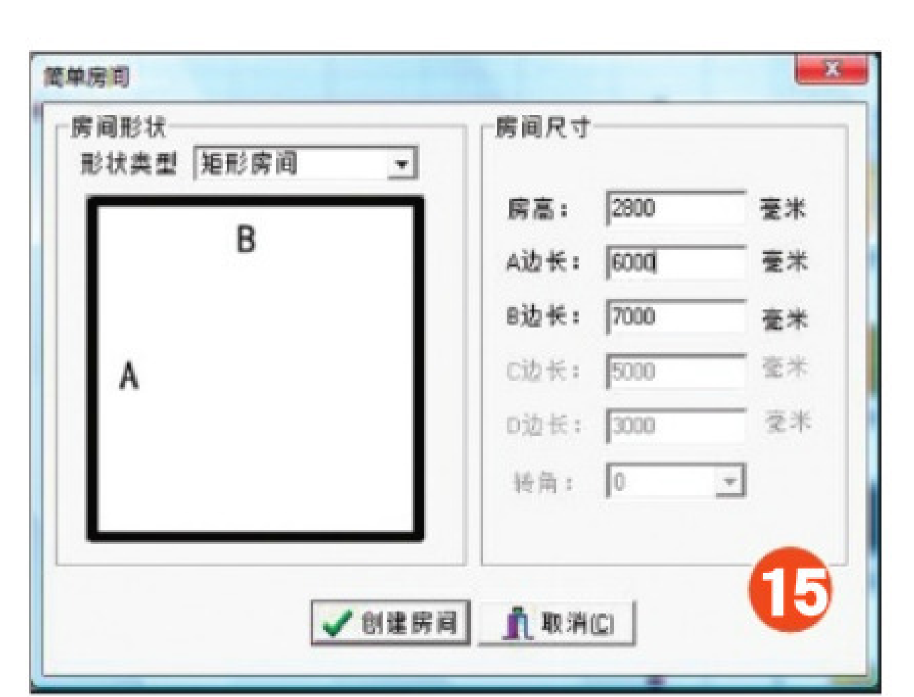
注册后启动软件，在启动软件时会首先出现一个向导（图14），来帮助你根据自己的需要来开始设计。“从简单房型开始”允许你选择一个预设的房型



进行设计。“从楼盘户型开始”中则内置了一些真实的房型数据，但是从我们的体验来看里面的房型还很少。“从样板房开始”中内置了一些已设计好的样板房间，你可以对这些精美房间进行简单编辑，但是样板房不包含平面图的部分，所以也只能是大概编辑而已。我们既然是为了DIY，就应该亲手完整的设计一个房间，所以这里直接点向导右下角的“从零开始”来从头设计。

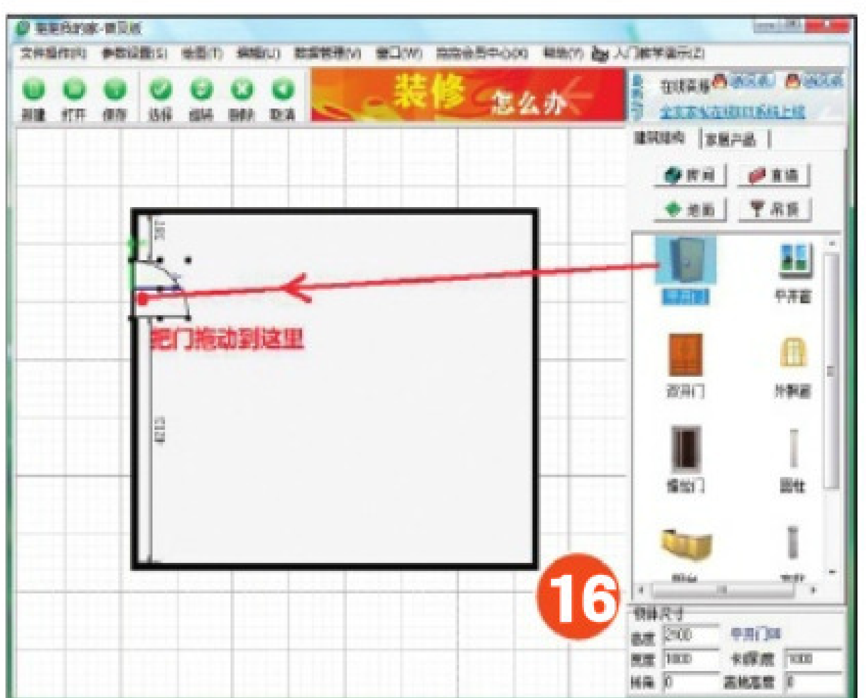
1.创建房间

在软件右边的工具栏单击“房间”按钮，弹出房间“简单房间”对话框（**图15**），在这里我们输入想要设计的房间类型和数据，有“矩形房间”和“L形房间”两种类型可选，根据需要选择一个，设置好房间的尺寸参数后单击“创建房间”，创建好的房间就显示在我们的设计界面上了。



2.创建门窗

有了房间首先要安装房间的门和窗户。在右侧工具栏的物品栏中给出了几种门窗，可以根据自己需要选择。这里我们选择平开门，选中以后按住鼠标左键拖动到希望的位置（**图16**），然后再选择平开窗用同样的方法拖动到房间的墙上。



> **注意：**
>
> （1）放门和窗的位置一定要是墙，在拖动到靠墙的时候软件会把物品自动吸附到最近的墙上。
>
> （2）创建门和窗包括后面将要创建的物品一定要注意放置的方向，否则会与设计的本意相违背。
>
> （3）物品的参数可以直接用鼠标调整，通过点击并拖动物品不同的参考点可以起到不同的参数调节作用。



3.放置床

房间主要部分就设计完了，接下来要进行室内的物品摆放和装修了。既然是卧室，最重要的自然是要先有一张床。单击右边物品栏上面的“家具产品”标签，依次选择“家具”→“双人床”，然后在下面的物品栏中选择“双人床”（**图17**），同样按照放置门和窗户的方式拖动到房间中的合适位置。

> **注意：**
>
> （1）同放置门窗一样，应当注意床的方向。
>
> （2）放置床尽量使床贴近墙以使房间的布置更加合理。

4.放置其他主要家具和电器

房间里不能空荡荡的只放一张床吧？下面我们来放置其它物品。方法与前面一样，分别找到“家具”→“床头柜”→“UFO床头柜”、“家具”→“双人沙发”→“GEO双人沙发”、“家具”→“衣柜”→“Vivid衣柜”、“电视柜”→“理石面电视柜”、“家电”→“电视机”、“灯具”→“吸顶灯”、“灯具”→“落地灯”、“家电”→“空调”、“地毯”→“块毯”并放置到相应合适的位置（**图18**）。



> **注意：**
>
> （1）放置电视柜的时候如果觉得软件提供的电视柜较矮，可以先选中电视柜，在右下角的物体尺寸参数调整中进行修改（**图19**）。
>
> （2）电视机应当是“放”在电视柜上的，由于我们是看的平面图，因此无法分辨电视机与电视柜的位置关系。但是事实上如果直接摆放的话电视机就会替换电视柜或与电视柜重叠。因此我们需要在电视机的“物品尺寸”中把“离地高度调整得与电视柜“高度”一致，这样电视机才能“放”在电视柜上。



（3）由于物体默认是以垂直纵向或轴向放置的，因此如果我们希望空调斜放在房间中就需要按如图20的方式拖动鼠标来调整角度。

（4）由于地毯放置在房间中会挡住其他物品，因此我们选中地毯后单击鼠标右键，选择“物品置底”（图21），这样地毯就不会影响我们的观看效果了。这里的置底仅仅是在平面图上显示的差异，对实际的摆放和显示效果没有影响。

（5）如果你发现软件内置提供的物品较少无法满足需要，你还可以使用“拖拖网”的在线物品库中的物品。首先要登录，在软件的菜单栏中单击“拖拖会员中心”就会弹出登录对话框。可以使用前面注册过的账号登录，如果没有注册也可以单击“注册”按钮免费注册。登录成功后单击菜单栏的“窗口”→“网上产品库”，然后会弹出类似软件中物品库中的窗口。使用的方法与前面一样，选中物品后直接拖动到房间中就可以了。

通过前面的操作，我们设计的卧室已经有基本雏形了，但那只是二维的平面图，接下来我们要进入3D的视角来进一步对房间进行布置。

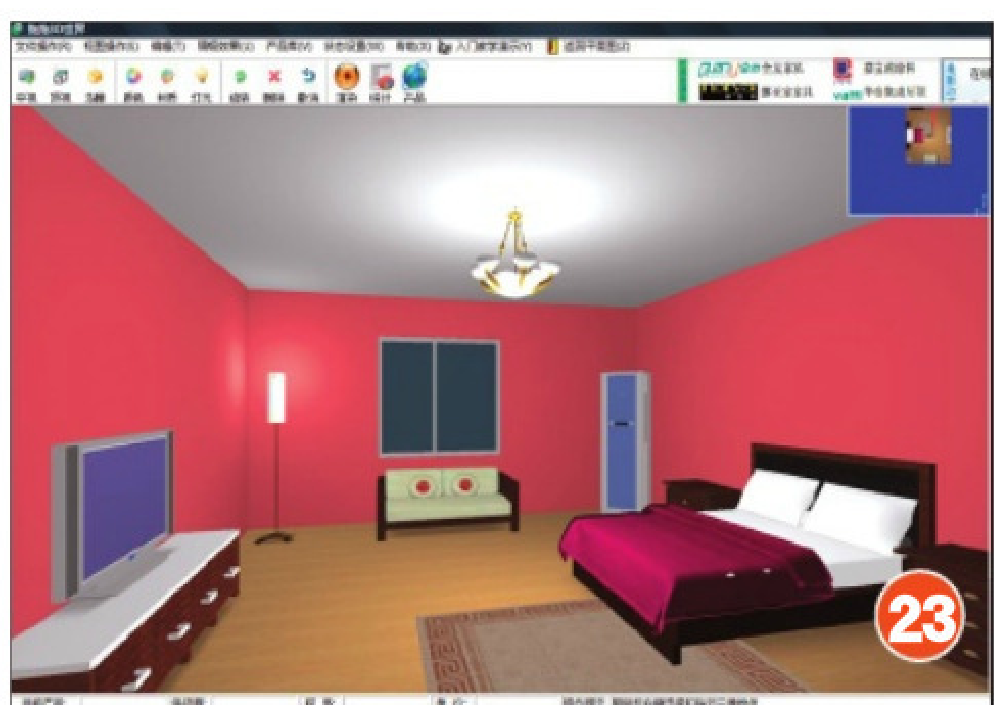
5.进入3D视角

在工具栏中直接单击“三维”按钮就会弹出“房间模板”对话框（图22），这里我们可以选择“三维显示方式”和“三维生成方式”。

“快速”三维显示方式可以以较快的速度显示房间的3D结构，可以用在计算机处理3D图形速度较慢的机器上或在房间数较多的情况下。“描边”的显示方式则更加快速，即仅仅显示物体的空间结构线条。“套用模板”的三维生成方式是指套用所选模板中的某些元素进行3D显示，而“直接生成”则显示的是房间的原貌。图23是用“套用模板”的三维生成方式的效果。

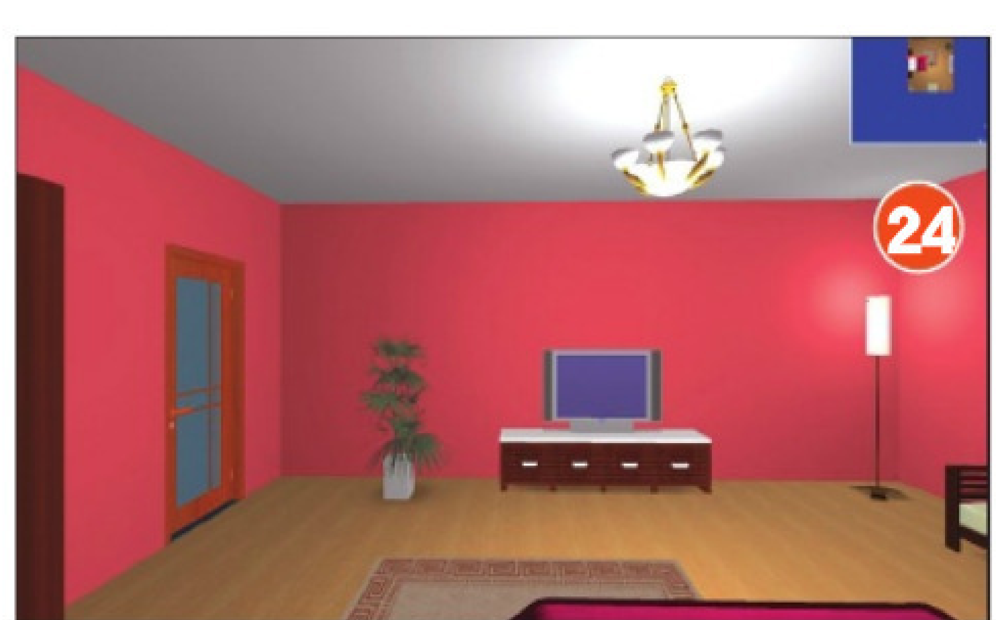
在这个3D的房间里你首先要学会如何控制视角和移动。使用键盘的方向键“上”“下”“左”“右”分别是“前进”“后退”“向左转”“向右转”。鼠标的滚轮可以放大和缩小，但不建议使用，因为放大和缩小以后房间会产生扭曲变形，这应该是软件的Bug。鼠标右键可以选择物品，在物品被选中的状态下可以调节尺寸，也可以移动。了解了操作方法，接下来我们要进一步对房间进行装饰和处理。





6.房间的进一步装饰处理

卧室里要是能有一盆绿色植物应该会很不错吧。首先我们把视角调整到面对想要放置植物的地方，然后在物品栏中找一个“绿植”，像在2D场景中一样拖动到需要的位置（图24）。接下来再用相同的方法加入4个筒灯，一个台灯和一个挂画，最后再挂一个窗帘，至此我们的卧室就全部完成了。



注意：

（1）选择物品既可以是软件自带的物品库，也可以是网上的产品库。

（2）房间的地板和墙面也是可以在3D场景中进行修改的，方法同放置其他物品的方法一样，也是选中了以后拖动到相应位置。

（3）房间中的每个元素都可以选择材质和颜色。首先用鼠标右键选中物品，然后单击工具栏上的“颜色”或“材质”按钮就可以按需要调整了。

（4）你还可以调整光源属性，单击工具栏上的“灯光”按钮就可对每一个光源进行调整。

（5）如果想再返回平面图设计，则单击菜单栏上的“返回平面图”按钮。

7.最终的效果

前面我们已完成整个房间的设计，只剩下最后一步的效果图了，也就是渲染，渲染以后的图像可以更加体现出效果。首先将画面调整到希望渲染的角度，单击工具栏上的“渲染”按钮，弹

注意：

（1）渲染功能需要使用拖币，“拖币”实际上是“拖拖网”的一种虚拟货币，需要拿人民币购买，但在我们注册时会赠送10个拖币，因此实际上我们可以免费渲染10次。

（2）“渲染”的速度跟你的机器配置和你选择的渲染参数关系很大，通常情况下速度非常缓慢，请耐心等待。由于渲染的时候非常占用系统资源，也尽量不要同时进行其他操作，等待渲染完成。

出“精细渲染设置”对话框（**图25**），根据自己的需要进行选择。这里要注意的是，渲染是非常考验机器性能的工作，因此建议你根据自己电脑的实际情况进行选择。

设置好以后单击“渲染”按钮，这时会弹出登录的对话框并提示需要“1拖币”，直接登录图像就开始渲染了。



三、DIY的童趣

美好的童年总是引发我们无限的回忆。你可曾记得风靡一时的电子宠物？童年已不再，但是或许我们可以去追忆那个曾经的夏天，追忆那曾经美好的童年。

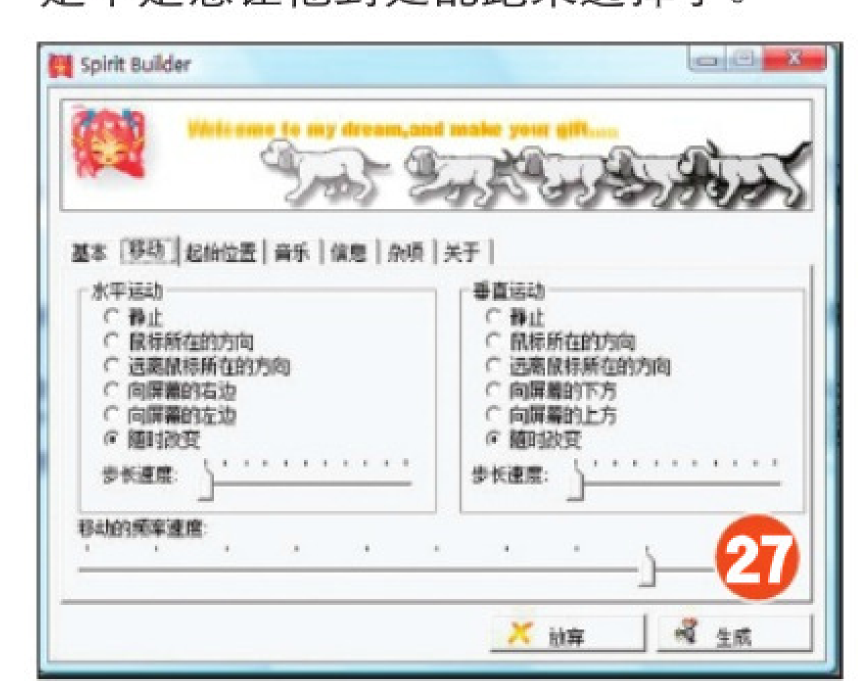
1.DIY的电子宠物

如果你玩腻了千篇一律的电子宠物，如果你还在苦苦的寻找你理想中的电子宠物，那么“Spirit Builder精灵梦工厂”（下载地址：http://www.skycn.com/soft/19056.html）就是为你设计的。“精灵梦工场”是专门制作执行于Windows系列平台下的桌面电子宠物的软件。你可以直接导入GIF动画图像，组合音乐、文字信息等，即可DIY出完全属于自己的桌面电子宠物，并可直接生成可独立执行的EXE程序，软件也提供了大量的素材功能选择。

软件的使用也非常简单，首先启动软件，选择一个GIF文件，也就是电子宠物的动画。如果你不会自己做可以直接在软件提供的素材库中选择（**图26**）。

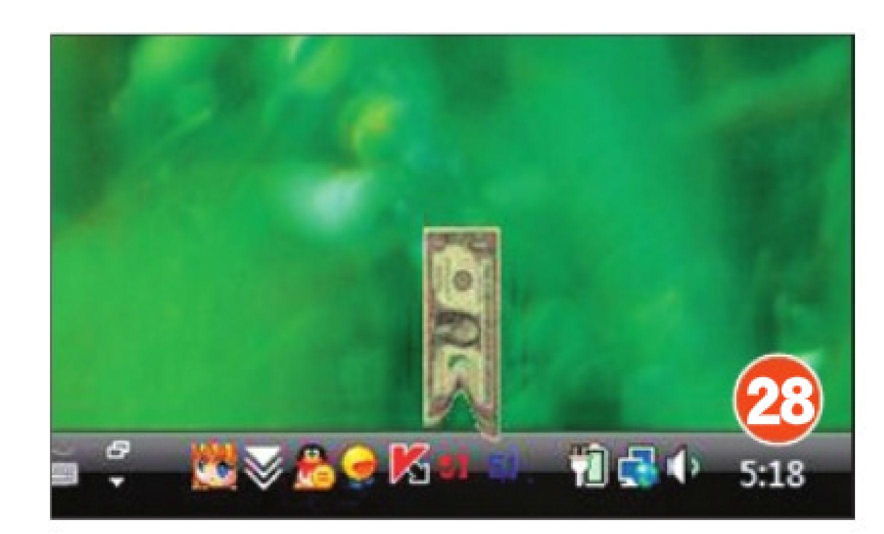


例如我们选择有两条腿的“钞票”当作你的宠物。确定以后单击“移动”标签调整你的宠物的移动特征（**图27**），“起始位置”就根据你是不是想让他到处乱跑来选择了。



接下来给你的电子宠物设计个声音，单击“音乐”标签选择需要的声音吧。都选择好直接单击“生成”按钮，选择保存位置就大功告成啦！

怎么样，非常简单吧。看看我的宠物“美元”正游荡在我的系统托盘（**图28**）。



签名设计

想让你的签名像书法家写的吗？快来试试Ougishi吧（下载地址：http://download.pchome.net/design/image/18921.html）！它是一款书法字体变换软件，只要你用鼠标在程序的书写窗口上随便写几个字，再点击变换显示，就可以看到你的字变成了一些优美的书法字！如果你在上面用鼠标随手签个名字，虽然你写得不怎么样，但变换完那就完全不是一个效果了。

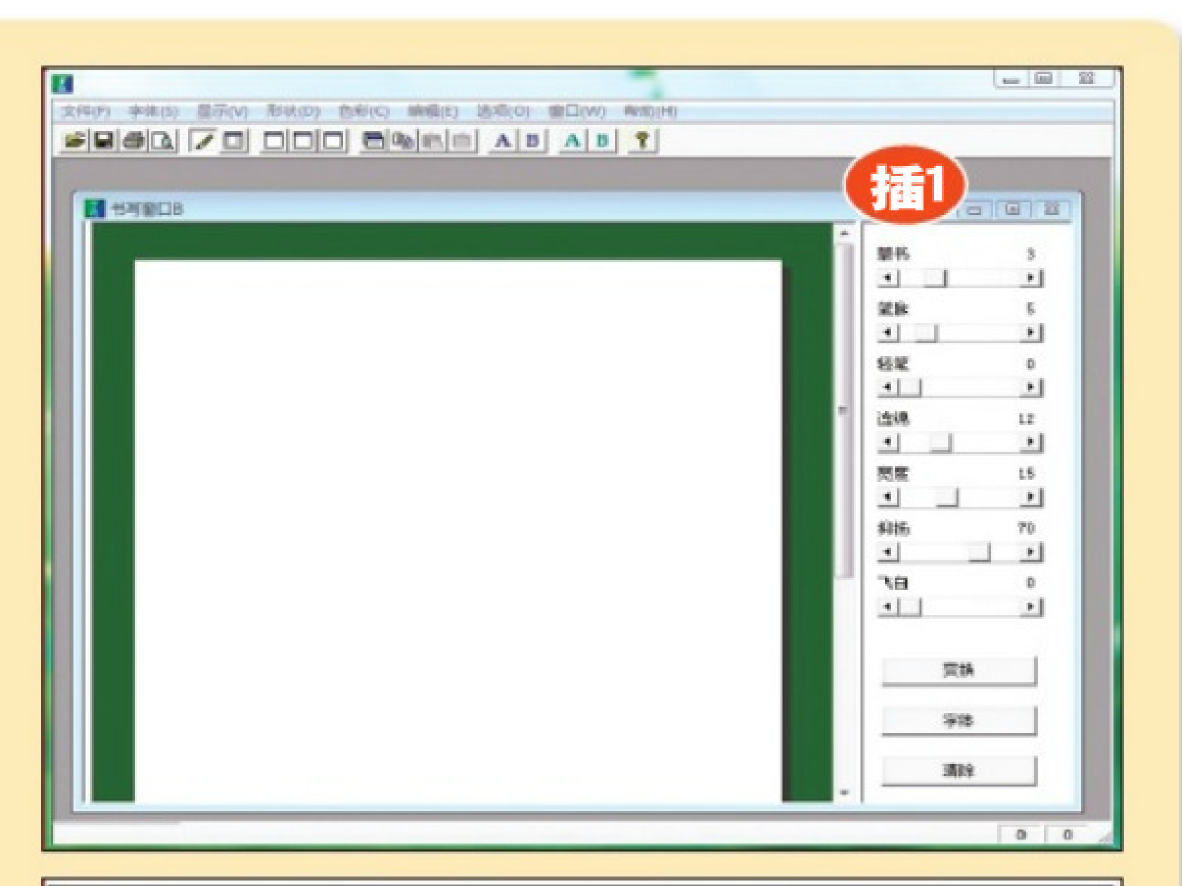
软件的使用也非常简单，启动软件后就会出现两个书写窗口，在任意一个书写窗口上书写即可（**插图1**）。

写好以后可以调整右侧工具栏上的参数根据自己的喜好进行调整，然后单击“变换”按钮，也可直接单击“字体按钮”选择预设的字体直接变换。

在程序的字体选择中预设了行书、草书、王羲之、怀素、徽宗、苏轼等数十种风格供你选择，相信总有一款适合你。

如果你实在写不好，那么还有一个专门针对懒人的解决方案，“科发艺术签名系统”是一款专业的签名设计软件（下载地址：http://soft.mumayi.net/downinfo/7085.html），使用非常简单，只要输入名字就可以了。

输入完成以后直接点F5就打印出来了，非常简单，看看软件给我设计的“郝名字”这个名字吧（**插图2**）。





2.乐高，儿时的梦

不知道你的童年是不是乐高积木陪伴你度过的呢？或许童年的你在拼好一辆汽车的时候，梦想着有朝一日会有一辆真正属于自己的汽车。而你现在真的有了车，你的梦还在吗？如果你是个乐高迷，那你一定不能错过这款专为你打造的“LeoCAD”（下载地址：http://www.skycn.com/soft/8026.html）。这个软件可以模拟乐高积木的搭建方式，一块块小积木，可以让你充分发挥创意，补足小时候没有过的瘾。

安装好以后启动软件就直接看到了的主界面（**图29**）。软件的右侧是积木列表，可以选择颜色、类别和具体的积木，里面包含的积木非常全，你几乎可以找到任何一款市面上可以看得到的积木，同时也提供了预览，方便你进行选择，搭积木过程中的所有过程都可以通过鼠标右键中的命令来完成。下面我来搭一个乐高机器人来简单的说明这个软件的用法。

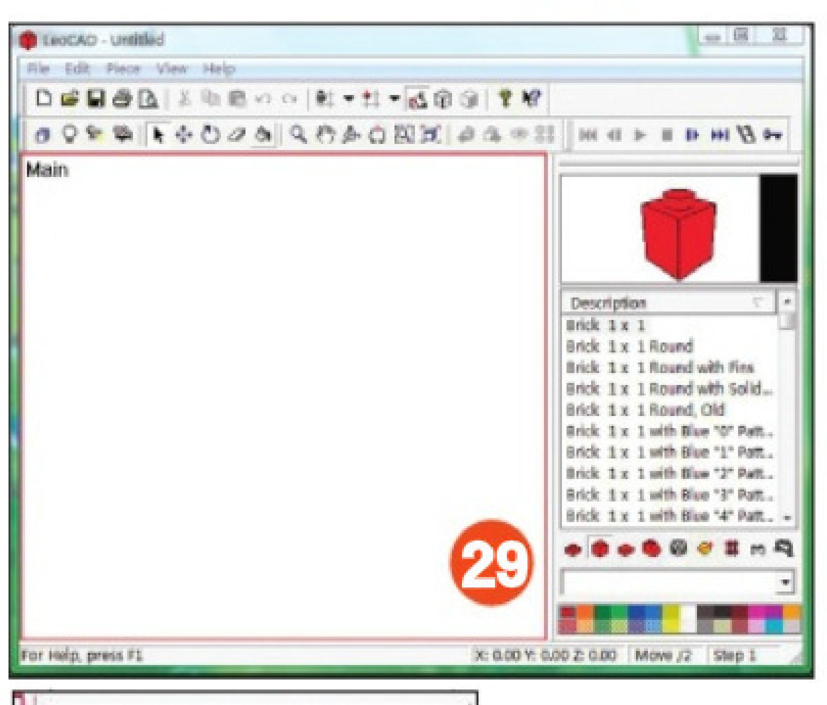
首先单击积木类别的最后一个“Accessories”（**图30**），然后在列表中找到“Minifig Head with Standard Grin and Sunglasses Pattern”这一项，这个是机器人的头。

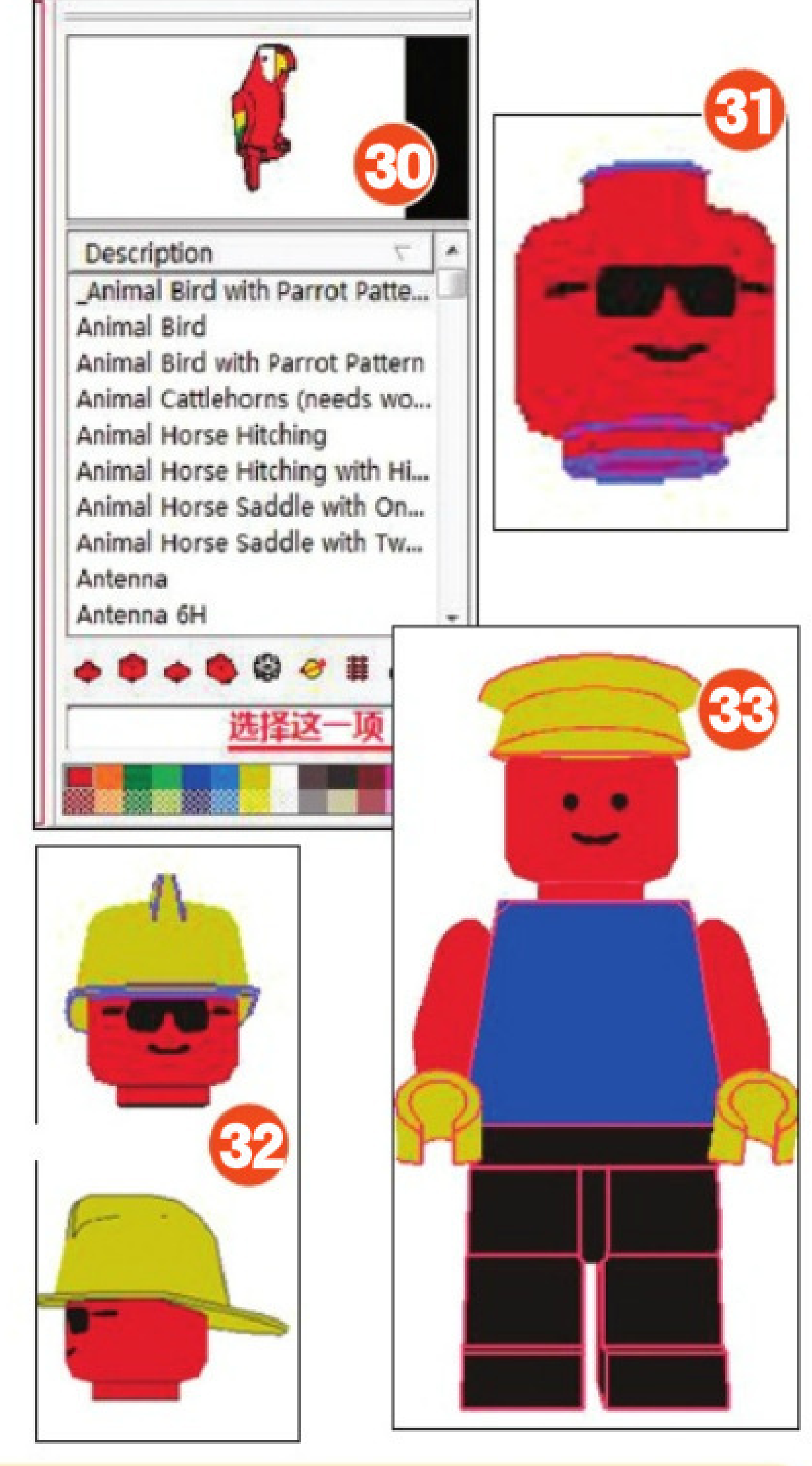
选中以后在左边的空白区域中单击鼠标右键，选择“Insert”，这样他的头就放在这里了（**图31**），由于他的方向不是正面，所以我们看不清楚脸，不过没关系，按一下键盘上的R键就可以看到正视图了。

接下来我们给他戴一个消防帽，选择“Minifig Fire Helmet”，然后在下面的色块中选择黄色，这样帽子就变成黄色了，当然也可以是别的颜色，就看你的爱好了。选择好以后同样在空白处按鼠标右键，选择“Insert”。这时候可能会出现积木没有拼合在一起的情况，这个时候用方向键来控制。“上”“下”“左”“右”键分别使积木在一个平面上进行步移动，“Page Up”和“Page Down”键则可以在水平面上调或下调一格，鼠标滚轮可以放大或缩小视角。在移动的同时配合键盘的F键调整视角来看位置是否合适（**图32**）。

接下来用同样的方法选择“Minifig Torso”拼接身体，选择“Minifig Arm Right”和“Minifig Arm Left”拼接右臂和左臂，选择“Minifig Hand”两次，把手拼接在胳膊上，选择“Minifig Hips”用来做身体和腿的连接部分，最后选择“Minifig Leg Right”和“Minifig Leg Right”作为左腿和右腿拼接起来，一个简单的乐高机器人就完成了（**图33**）。怎么样，非常简单吧。

事实上只要你有耐性和创意，几乎可以做出你想的到的任何物体，太空船、房子、车子，甚至是一整个城镇。LeoCAD这个软件可以让你在电脑上重温旧梦。选择你需要的积木、放到适当的地方、看着成品一步步接近完成，这不是一件很开心的事情吗？P





三步打造印章

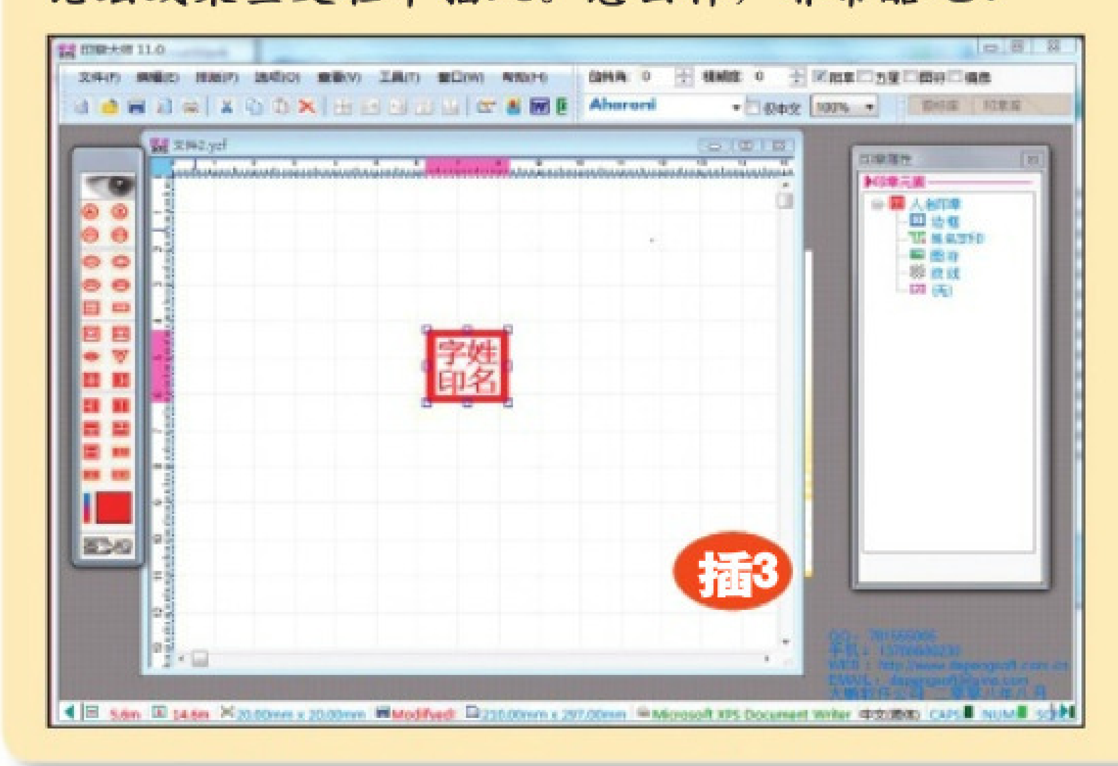
签名设计好了或许你还需要一个属于自己的印章。“印章大师”是一款专业的印章制作软件，它的最新版是11.0（下载地址：http://www.skycn.com/soft/47525.html）。下载后安装好就可以用了，使用起来也很简单，让我来教给你“三步打造个人印”。

第一步：在菜单栏分别单击“文件”→“新建”，新建一个空白的区域。

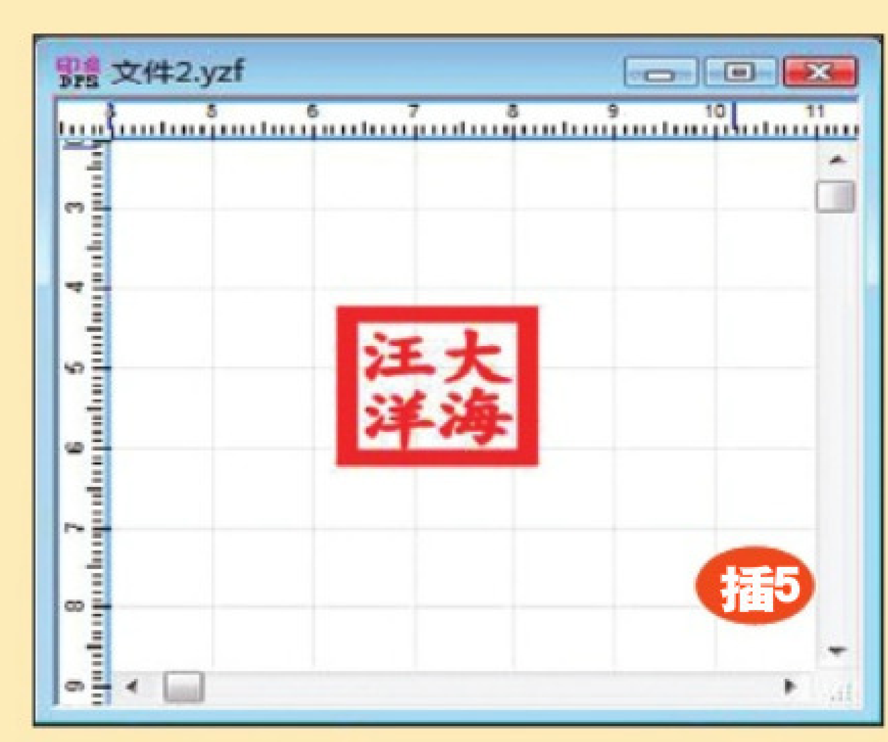
第二步：根据需要双击左侧工具条中的图章类型，例如我们选择“四字方章”，双击以后印章就出现在设计区域内了（**插图3**）。

第三步：根据需要修改左侧的属性窗口，例如修改印章文字则双击属性窗口中的“姓名字印”（**插图4**），依次修改字体、文字内容、位置等参数。

设置好以后就可以看到设计好的印章了（**插图5**），结果是直接显示出来的，你可以直接打印出来，也可以在论坛或某些文档中插入。怎么样，非常酷吧？





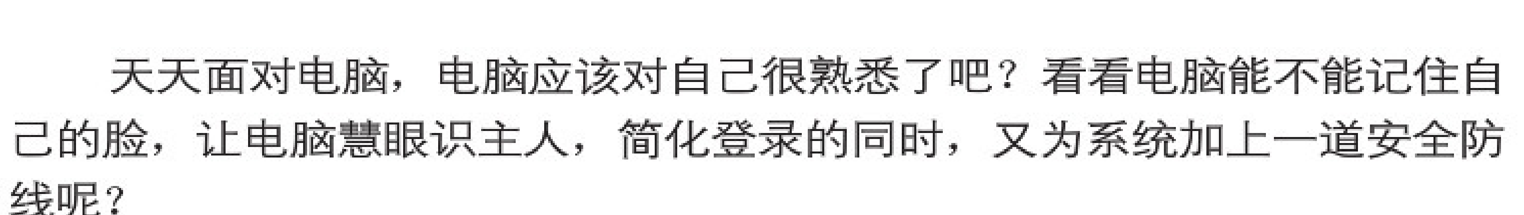


变脸——“脸”的趣妙应用

贵州 逍遥

关键字：脸部识别 变脸 拍脸

“我见青山多妩媚，料青山观我应如是”——成天面对自己眼前的电脑，是否想过电脑也在观察屏幕前的你呢？也许电脑也在细细端详记录着你的面孔，识别着你究竟是不是主人？顷刻之间，电脑就可让搞怪让你变脸，看看你的脸与电脑结合，有着多少有趣的玩法吧！



慧眼识主，脸变电脑通行证——识脸篇

天天面对电脑，电脑应该对自己很熟悉了吧？看看电脑能不能记住自己的脸，让电脑慧眼识主人，简化登录的同时，又为系统加上一道安全防线呢？

许多用户的电脑设置自动登录后，常常被其他人非法登录，系统被改得乱七八糟。可是取消自动登录后，又嫌每次输入登录密码太麻烦，而且登录密码也不完全可靠，周围不乏能轻易破解Windows系统密码的高手。如何才能保证系统的安全，又不必每次都麻烦地输入密码呢？许多大片中有神奇的脸部识别登录技术，自己聪明的电脑也同样能用上这样的高科技。

人像识别软件是根据相貌特征来识别当前电脑用户是否为合法用户，合法用户不必输入密码也可以登录启用系统，反之系统锁定，禁用系统。很早以前就出现过一款有趣的小软件“Aloarysoft Video Lock”，可以在普通电脑上通过摄像头，实现人像智能识别登录系统。不过“Aloarysoft Video Lock”软件的安全性并不高，很容易被破解。于是又出现了许多类似的人像识别系统软件，例如联想推出的F30系列笔记本电脑所采用的“SphinX”人像识别软件、最新开发的Face LogOn Xpress等。

一、品牌电脑的“慧眼”

使用联想品牌电脑的用户，可以考虑使用“SphinX”这款人像识别软件（下载地址：http://www.beareyes.com.cn/2/lib/200611/08/213/SphinX.rar）。SphinX是专为联想笔记本开发的人像识别软件，因此只能安装在联想品牌的电脑上，在非联想电脑上安装SphinX时，会弹出禁止对话框终止程序。

1.开启人像识别验证

第一次执行SphinX软件，会打开人像识别向导对话框，要求录制人像识别图片数据。点击下一步后，显示相关的人像识别提醒问题，然后要求输入当前用户的系统登录密码（**图1**）。输入完毕后，点击下一步按钮，开始进行人像图片拍摄。软件自动检测并开启系统中已安装的摄像头，并显示当前摄像头捕获到的画像。在摄像头前调整好距离、位置及光线等，点击下方的“启动录入”按钮，即可开始自动截取录制人像图片数据，进行人像登记（**图2**）。



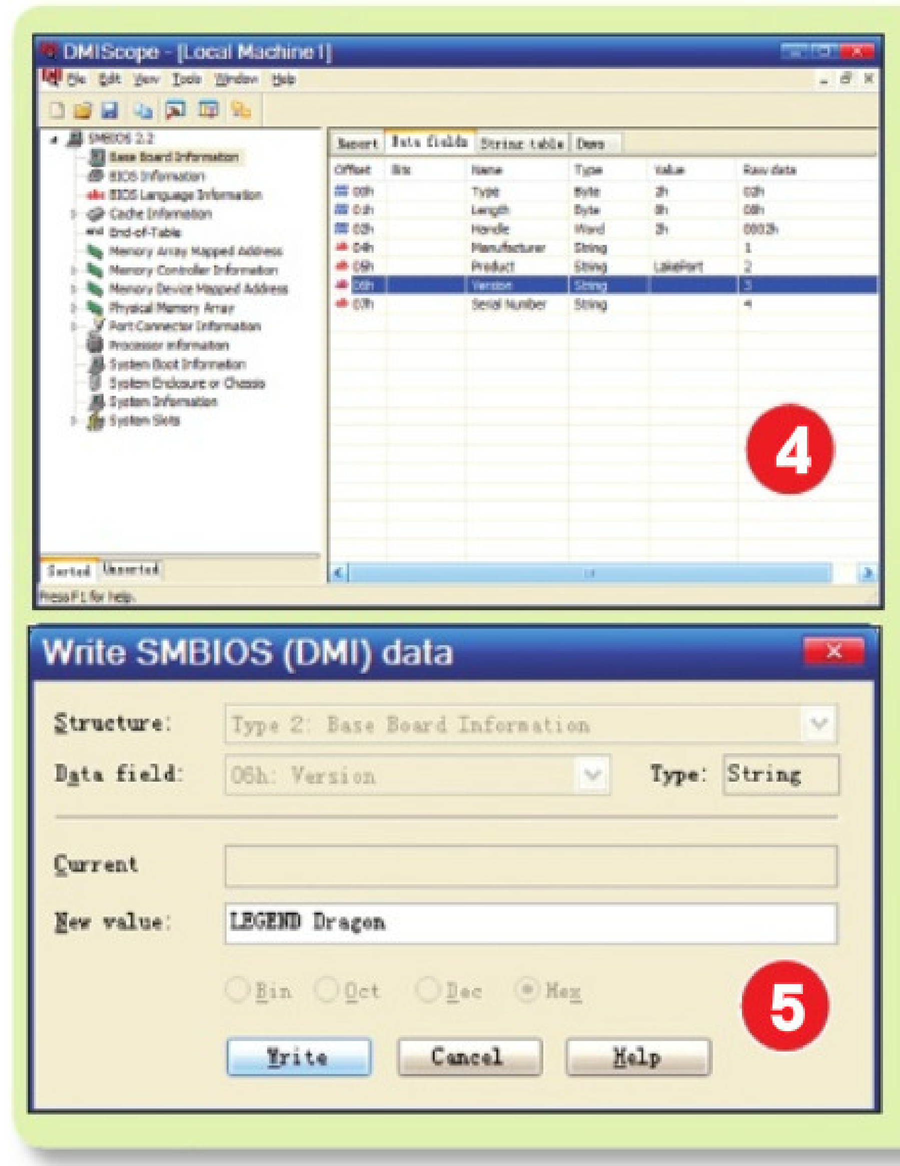


注意事项：

在录制过程中，不要有太大的头部移动动作。另外，在录入人像图片数据时，要与摄像头保持合适的距离，以提高识别效率稳定且由于摄像头的感光能力所限，要求用户所处的位置是一个平均的采光环境。在录制人像数据与进行识别时，受人像与外界环境因素的影响比较大，因此进行录制与识别时需要注意一些问题。首先，在录制人像识别图片数据时，最好不要佩戴眼镜、帽子等，以免影响后期人像识别的精确度。

录制完毕后，会提示“录入成功”，点击“完成”按钮，电脑用户的一举一动就会在电脑慧眼的监控中了。重新启动系统后，将会出现人像识别登录程序窗口（**图3**）。脸部对准摄像头，几秒钟后即可完成人像验证登录。只有刚才被录入人像识别系统中的用户才能进入系统，而其他用户在摄像头前无法通过验证，因此会被拒绝登录。





普通电脑开慧眼

非联想的电脑，是否就无法使用SphinX的人像识别技术了呢？其实简单修改普通电脑主板的BIOS信息，即可实现在普通电脑上安装SphinX。

安装并执行“DMIScope v1.00.006”软件（下载地址：http://www.onlinedown.net/soft/27699.htm），可在Windows系统环境中查看和修改BIOS信息。点击左侧边栏中的“Base Board Information”项目，选择右侧窗口“Data fields”选项卡，在其中可看到“06h Version”项，此项用于存储BIOS中的主板厂商信息（**图4**）。

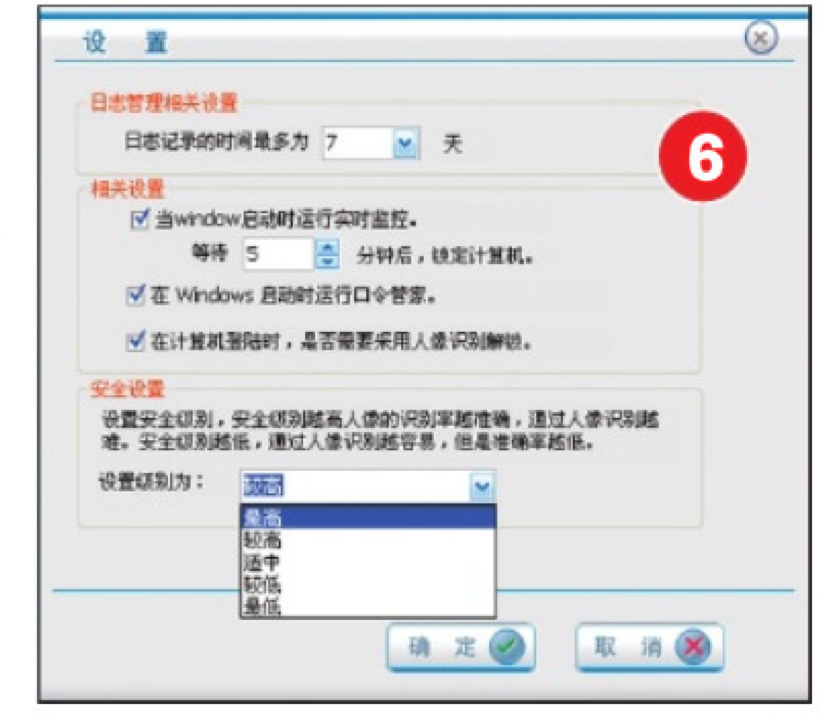
双击此项目，弹出修改对话框，在“New value”栏中输入“LEGEND Dragon”（**图5**），这是联想主板BIOS信息标识，注意一定要区分大小写，并且不能拼写错误，否则无法成功。最后点击“Write”按钮，即可保存写入的信息。

有的主板可能无法使用DMIscope成功修改，可使用DMICFG在DOS环境下进行修改，方法是一样的——通过修改后，在普通的电脑上即可安装SphinX，实现人像识别系统功能。

2.通行证要安全

人像识别是一种比较精细的识别技术，能否通过验证，取决于摄像头人像捕获与录入图片之间的扫描对比相似率。因此，可通过调节相似率要求，提高或降低人像识别的安全等级，特别是一些使用分辨率不高的摄像头的系统，需要适当降低安全等级，以保证验证能够正常通过；反之，分辨高的摄像头，则可提高安全等级，防止非法登录的发生。

执行SphinX安装目录下的“常用设置”，打开设置对话框。在“安全等级设置”下拉菜单中可以选择安全等级。要保证电脑足够安全，可以选择等级为“最高”（**图6**）。另外，要防止在离开时电脑被非法使用，可在设置对话框中勾选“当Windows启动时执行实时监控”项，并设置等待时间。启用实时监控功能后，如果电脑在指定时间内不进行操作，那么就会自动锁定电脑启用SphinX人像识别系统。



在启用了SphinX人像识别系统后，如果摄像头损坏或丢失，用户可以使用初始安装创建的密码进入系统。另外，常常会有一些意外情况导致人像外观发生较大的变化，应及时更新识别的图像数据，重新进行人像录制，以免影响以后的系统登录。

二、普通电脑生慧眼

普通电脑如果不想多费手脚就使用人像识别系统，那么可以考虑采用Face LogOn Xpress软件来实现（下载地址：http://facelogon.xidtech.com/downloads.htm）。Face LogOn Xpress软件的功能看似更为强大，可自定义编辑人像图片数据，使人像验证更加准确可靠。



1.通行证需仔细制

安装完毕第一次启动Face LogOn Xpress时，会弹出Windows系统登录密码设置（**图7**）。输入当前用户的登录密码后，点击OK按钮，打开程序界面窗口（**图8**）。首先需要进行人像面孔注册，点击界面中的“Enroll”按钮，打开人像拍摄扫描窗口。

在窗口中会显示当前摄像头捕获的图片，调节自己的面部与摄像头到合适的距离与位置，使整个面部刚好处于捕获窗口中的明亮方框区域内（**图9**）。调节完毕后，点击“Capture”按钮，注意脸部不要动弹，稍等3秒后，完成人像图片的拍摄。如果拍摄的图片不符合识别要求，则会要求重新进行拍摄，如果拍摄成功，则弹出人像轮廓调节编辑窗口。





在编辑窗口中，可以把每个部位的轮廓调得更精确些。面部轮廓主要通过眼睛、鼻子、嘴与脸廓的几个高亮关键点进行定位，可参照右侧人像标本上的关键点进行调节。

例如要调节下巴的关键点，则可在右侧选择“Contour”选项页，在左边的窗口中将关键点拖动到标本上指示的位置处即可（图10）。



调节完毕后，点击“Save”按钮，开始分析并保存人像图片到数据库中，完成后点击OK按钮。返回主界面后，点击界面中的“Active”按钮，将人像验证系统切换到激活状态，重新启动后，就可以感受Face LogOn Xpress的人像验证登录了。Face LogOn Xpress人像验证系统会替换Windows登录页面，在登录页面中显示已注册人像的用户名列表（图11），选择某个用户名，将自己的脸部对准摄像头，系统会自动进行验证，通过验证后就可以自动登录系统了。



提示：

如果摄像头损坏或因为外界面环境的原因，造成无法成功通过人像验证，那么可以选择用户名后，直接在下方输入用户密码，即可手工登录系统了。

2.多张人像通行证的管理

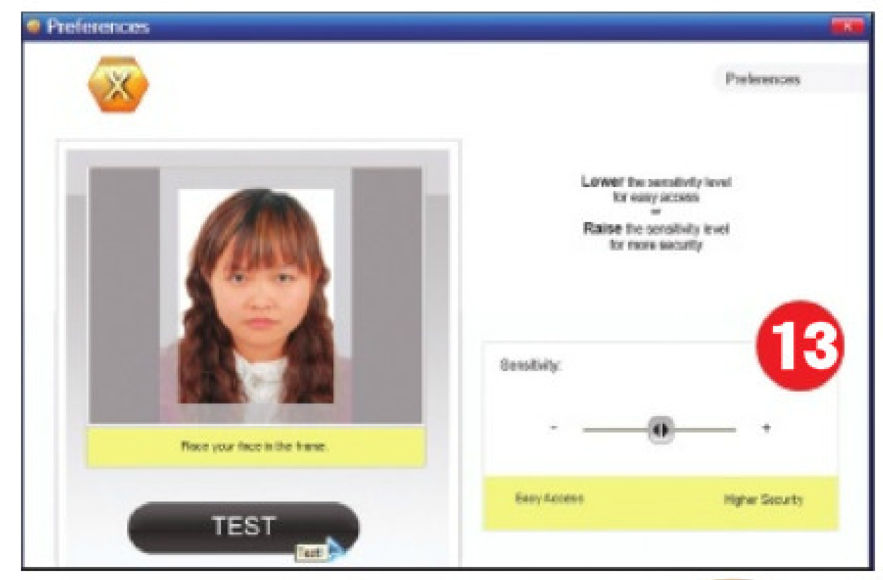
一台电脑可能会有多个用户在使用，当然不可能都有同样的通行证，长着相同的脸，因此需要为每个用户颁发一张通行证。

使用上面相同的方法，拍摄添加多个用户的人像照片到数据库中。在登录系统时，人像验证系统会自动将扫描捕获到的人像面孔与数据库中的每张图片进行对比验证，如果有符合匹配的人像图片数据，则允许登录系统。

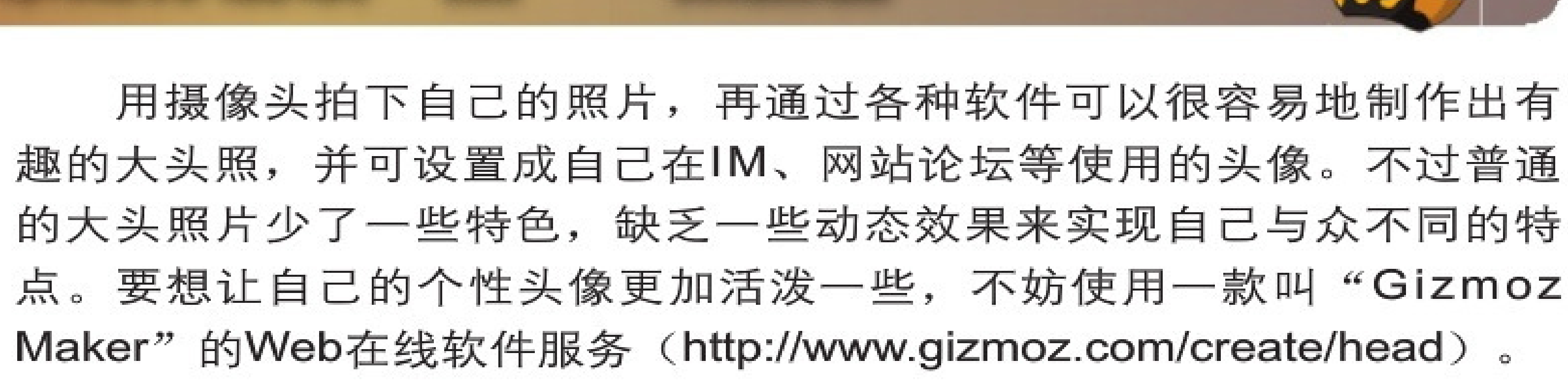
如果要禁止某个用户的登录，可在软件主界面中点击“Registered Faces”按钮，进入已注册人像图片管理。在人像数据管理界面中，可选择将其中某个用户的人像照片删除，即可禁止此用户通过人像验证登录系统（图12）。



另外，外界的光线、灰尘、距离等因素都可能影响到人像图片的验证对比准确度，为保证人像验证的安全与有效性，可对验证安全等级进行调节。点击软件界面中的“Preferences”按钮，进入属性设置界面。在右侧的“Sensitivity”区域中调节安全等级，增加或降低安全级别后，需要进行登录验证测试，保证验证的可靠性。将面部对准摄像头，点击左侧的“Test”按钮，进行验证测试（图13）。如果提示“Great!”信息，表示通过验证，则可再略提高一些安全级别，再进行验证测试，直到无法通过测试为止。反之，如果测试失败，则可略降低安全级别。







让个性形象过分活泼一点——拍脸篇



用摄像头拍下自己的照片，再通过各种软件可以很容易地制作出有趣的大头照，并可设置成自己在IM、网站论坛等使用的头像。不过普通的大头照片少了一些特色，缺乏一些动态效果来实现自己与众不同的特点。要想让自己的个性头像更加活泼一些，不妨使用一款叫“Gizmoz Maker”的Web在线软件服务（http://www.gizmoz.com/create/head）。

先准备好自己的一张大头照，调整好照片的大小与旋转方向等，注意照片只保留面部即可，而且最好是比较简单的发型。然后点击页面中的“Upload Face Image”按钮，浏览上传大头照（图14）。然后在下方选择自己的性别和年龄。照片上传后，点击Next按钮，打开头像编辑页面。软件会自动扫描分析上传的照片，截取头像中的所需部分，并生成3D造型（图15）。



在页面左侧边栏“Costumes”中选择性别，男为“Male”，女为“Female”，展开定制形象列表。在列表中有许多不同的套装形象造型，点击某个形象套装，软件会自动合并上传的头像与造型，并生成预览效果。也可以自定义自己的形象造型，在左侧边栏中可以选择各种装饰，包括衣服、头发、眼睛、面具、帽子和脸画等，可自由进行组合。如果软件截取的照片部分与各种形象饰物等融合不好，还可以进行头像修改。

点击左侧边栏中的“MakeUp”，在子项目中可对眼睛的大小、形状、阴影和睫毛，以及嘴唇、脸形、牙齿等进行调节，例如选择“Lips”可设置唇膏的颜色，“Eyes Shadow”用于设置眼影等（**图16**）。



形象设计好后，点击“Save”按钮保存形象照片，即可生成一张动态3D图像。在生成页面中，会提示各种应用方案，同时生成的3D动态图片会开始进行语音讲述，介绍相关功能，并伴有3D的动态表情，如眨眼、转头耸肩等动作，非常形象生动（**图17**）。生成的3D动态图像可以应用到很多地方，例如可在网站博客中发布，在SNS网站中使用，或用作IM头像等。这里以制作一段带语音个人简介的3D头像动画为例。



点击生成页面中的“Express Yourself”→“Creat Clips”，打开简报制作界面。在“Select Gizmoz”列表中选择刚才生成的动画，再在“Select Blackground”中选择一个背景，点击“Make It Talk”区中的“Record”按钮，开始录制个人的语音简介（**图18**）。录制完毕后，点击“Stop”按钮，再点击“Preview”按钮，即可生成预览动画了。预览满意后，点击“Save”按钮，保存简报。

生成的简报是一个动态交互的图像，将鼠标移动到图像上，头像会随之转动头部，并做出张口眨眼等各种表情（**图19**）。还可将图像以各种格式进行下载或发布，例如要下载生成的视频，可点击“Download”按钮，如果要保存为头像，可选择“Picture”下的保存，也可以生成代码直接发布到网页博客中去。

提示：

除了简报外，生成的Gizmoz还可以制作为“电话答录机（Answering Machine）”“邮票（Stickers）”等，制作方法法都是一样的，选择一个背景，录制相应的声音就可以了，不过所能实现的功能就各有妙趣不同哦！







移花接木，我是明星——换脸篇

追星是一种流行，很多人都渴望自己成为大明星，不过并不是每个人都有成为明星的潜质。不过电脑却可以让你摇身一变，小小满足实现一下你的明星梦。

一、海报“换脸”，静态头像轻松换

对于海报广告之类的静态图片，要实现换脸，并不是一件不可能的事情，使用PS之类的专业图像处理软件，就可以达到以假乱真的效果。不过对许多普通的电脑用户来说，PS之类的软件太过专业，操作难度太大，因此有必要选择一些比较简单易用的软件。FaceOnBody、FunPhotor之类专门针对换脸的软件，操作很简单，是非常不错的选择。

FaceOnBody是“Move Any Face To Any Body!”的缩写，顾名思义，可将任意某人的脸换到任意某人的身体上（下载地址：http://www.faceonbody.com/download/FOB_Install_FB001.exe）。这里我们准备将一张经典电影海报《勇敢的心》中华莱士的脸换成自己的，过一把英雄瘾。



执行FaceOnBody，点击界面下方的“Start”按钮，展开海报广告等原始文件浏览窗口。可从网站（From the WEB）或本地磁盘（From My Harkdisk）选择原始文件，这里从网上下载了一张《勇敢的心》海报（**图20**）。点击“Continue”按钮，选择准备用来换脸的图像，选择导入照片后，会在打开的照片上出现一个虚线的圆圈，把这个虚线圆圈拖动到照片中的头像部分，并调节大小，使其刚好圈住面部（**图21**）。继续点击“Continue”，开



提示：

这一步非常重要，决定着合成照片后的效果是否逼真，在涂抹时需要耐心仔细。另外，每个人面部最重要的部分就是眼睛、鼻子、嘴和下巴部分，这些部分决定了人的面部特征，因此重点保留这些部分。至于头发和额头、脖子等部分，可以涂抹掉，在后期合成的时候融合原始图像，从而使效果更加逼真。

始修饰选择需要的脸孔区域，软件提供了涂抹工具，将不需要的背景及头发等都抹去，仅保留脸部中间的部分即可（**图22**）。

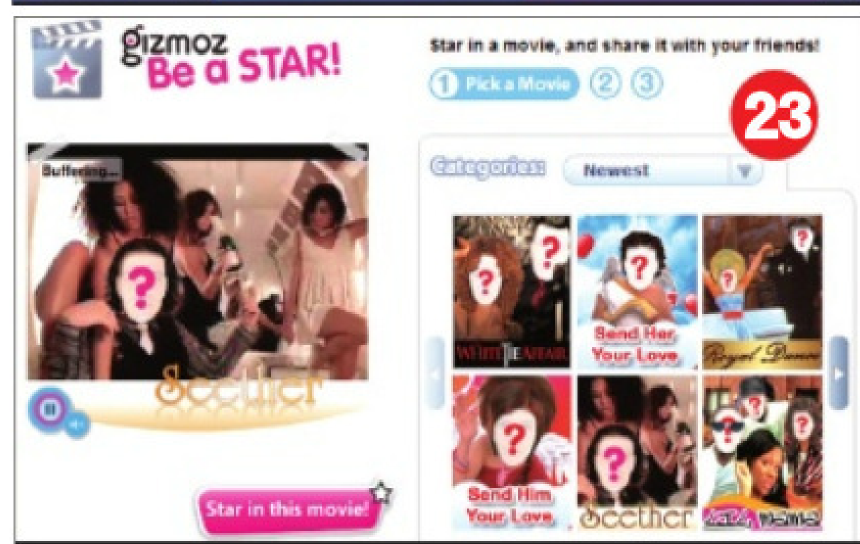
点击“Continue”按钮，软件会将涂抹后的照片叠加在海报上了（**图23**）。首先要将头像拖动到合适的位置，然后使用“Enlarger face area”或“Shrink face area”工具栏按钮，调整头像的大小，再按工具栏上的“Rotate”按钮来调整脸孔的方向，使其刚好覆盖原始的头像。再点击“Adjust Face color”按钮，调整脸孔的肤色，使其匹配原来的肤色，更好地融合在一起。另外还可以使用工具栏按钮，抹掉不必要的头像部分、背景等。

全部调整完毕后点击“Next”，最后保存照片即可。——一张巧夺天工的换脸就完成了，全部时间不会超过5分钟，效果虽然无法和高手的PS效果相比，但也是让人真假难辨了！



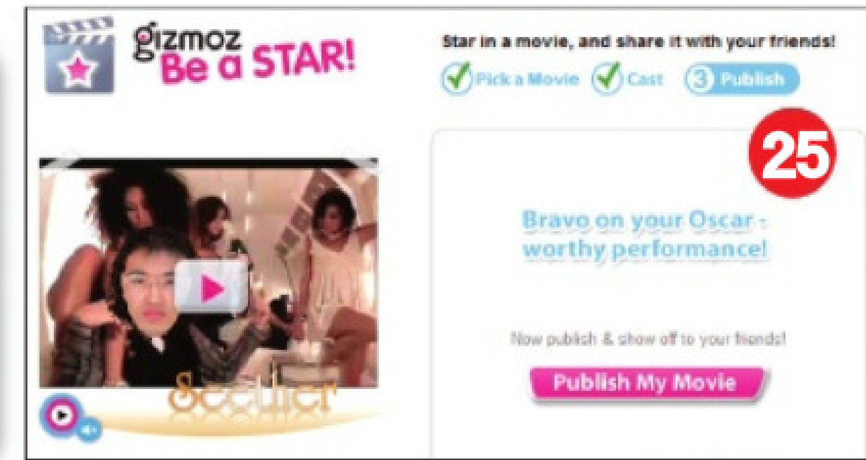
二、你是大片主角——影片视频中的换脸

简单的照片换脸见得多了，但是对影片视频中的主角换脸，让自己出现在影片中，这是许多普通电脑用户都意想不到的吧！真能给视频换脸，那自己岂不成了大片主角啦？在前面介绍的在线软件服务Gizmoz站点，也提供了一个叫作“Be a Star”的视频换脸工具（http://www.gizmoz.com/newsite/widgets/movies/step1.jsp?partner=），可以让我们上传一张自己的照片，自己的脸就会覆盖在视频中人物的脸上，而且贴合得很好，就像是自己在主演电影一样。



打开工具页面后，在右侧“Pick a movie”区域中选择一部想要变脸的影片模板（**图24**）。这些影片模板中的主角脸部同样是留空的，只需将自己的照片贴合上去就可以实现换脸了。点击“Star in the Movie”按钮，要求选择一张照片，可点击“Upload Face Photo”按钮，直接上传照片制作3D头像，也可以选择前面制作的Gizmoz头像。点击Next按钮，软件就会自动将3D头像与影片贴合，生成换脸后的影片预览（**图25**）。点击播放按钮，可观看视频效果，满意的话，点击“Publish My Movie”按钮，可获得影片链接地址和发布代码，以便将自己“主演”的影片下载或与好友分享。





提示：
如果直接上传未加修饰的照片，最终生成的视频效果可能比较生硬。因此在上传照片前，最好用其他工具对照片进行简单的处理，例如可根据影片主角的肤色，适当调节照片头像面部的颜色，使照片与影片模板更好地融合在一起。另外，Oddcast也提供了一个类似的影片换脸工具VideoStart（http://www.oddcast.com/home/videostar/），生成的效果似乎更好一些。



变相怪杰——变脸篇

在现实生活中，总是被迫带上一张张虚伪的面具。在电脑中，脸虽然不是那么真实，但并非为了伪装，仅仅是让照片的脸部表情更生动有趣而已。

一、喜怒哀乐由你选，脸部表情完美化

随着DV、带摄像功能手机等的普及，拍照也随处可行，不过快节奏和傻瓜化的拍摄，其效果难免不尽如人意。有时表情不够生动，或不满意自己的脸型、眼睛太小等，都会让一张照片成为遗憾。要用photoshop修补这些照片，通常都是专业影楼才能进行的工作，不过想要让自己缺憾的照片变变脸的话，FaceFilter简单的操作也能获得不错的效果哦！

安装执行“FaceFilter Studio 2”软件（下载地址：http://www.reallusion.com/facefilter/ffs_download.asp），点击左侧工具条上的“Open”按钮，浏览选择要变脸的照片。导入照片后，可以点击左侧边栏中的“智能着色”“色彩平衡”等按钮，调整照片的亮度、对比度和饱和度等，修正照片效果。然后要选取照片中的头像脸部，点击工具栏上的“选择面部”按钮，用鼠标拖动方框区进行选择（**图26**）。



选取完成后，单击右上角的“下一步”按钮，开始标记脸部关键点。左侧是脸部模型，在左眼角、右眼角、左嘴角、右嘴角等处有4个关键标记点，还有其他一些特征标记点。在右边要变脸照片的面部上，拖动调节相应的关键点到合适的位置（**图27**）。调整关键点后，在右边的结果区中可以看到“微笑”和“悲伤”两种表情的效果。



调整完毕后，点击“下一步”按钮，在这里可以对皮肤进行一些美化处理，比如去痘痘、红眼、修改肤色等（**图28**）。例如点击“过滤皮肤”，在弹出的皮肤编辑对话框中，选择“光滑”等级，可轻松地让皮肤变得更加白嫩。皮肤处理好后，点击“下一步”按钮，在“应用效果”界面中可轻松给照片换脸了。在右侧提供了各种表情模板，双击某个模板，就可将对应的表情应用到照片上。这里我们需要给照片上的脸部表情添加一些微笑，在模板中选择“微笑_03”，应用表情后，可以看到效果很不错（**图29**）。如果嫌表情效果不够强，可拖动下方的“表情力度”滑块，让选择的表情效果更强烈。

如果觉得软件自带的表情不满意，那么可在“手动调整”选项页中自定义表情。在“头型”选项页中可调节头部外型大小，在“面部特征”选项页中，可调整眼睛、嘴唇、鼻子、眉毛等各构成部分的位置大小与角度，从而实现千变万化的表情（**图30**）。在“肌肉”选项页中，则可以直接选择“抬高眉毛”“皱鼻子”等面部肌肉表情效果，让表情更加生动。

变脸完成后，点击“导出”按钮，打开保存界面，点击左侧工具栏条上的“另存为”按钮，即可将保存有趣的变脸图片了。







二、魔幻变相，动态变脸

经常在各种影片视频中看到一些变脸的特效，例如动物变成人脸，不同的人脸变形等，肯定也想知道这样的效果是如何制作出来的吧？使用“FaceMorpher”这款实时创建变形特效影片的软件，就可以轻松创作出影视作品中的专业视觉特效。实现人变狗之类的魔幻效果当然是不在话下，不过好像没有必要，这里我们干脆利用上面制作出来的特效脸部表情，制作出一段有趣的变脸视频吧！

提示：

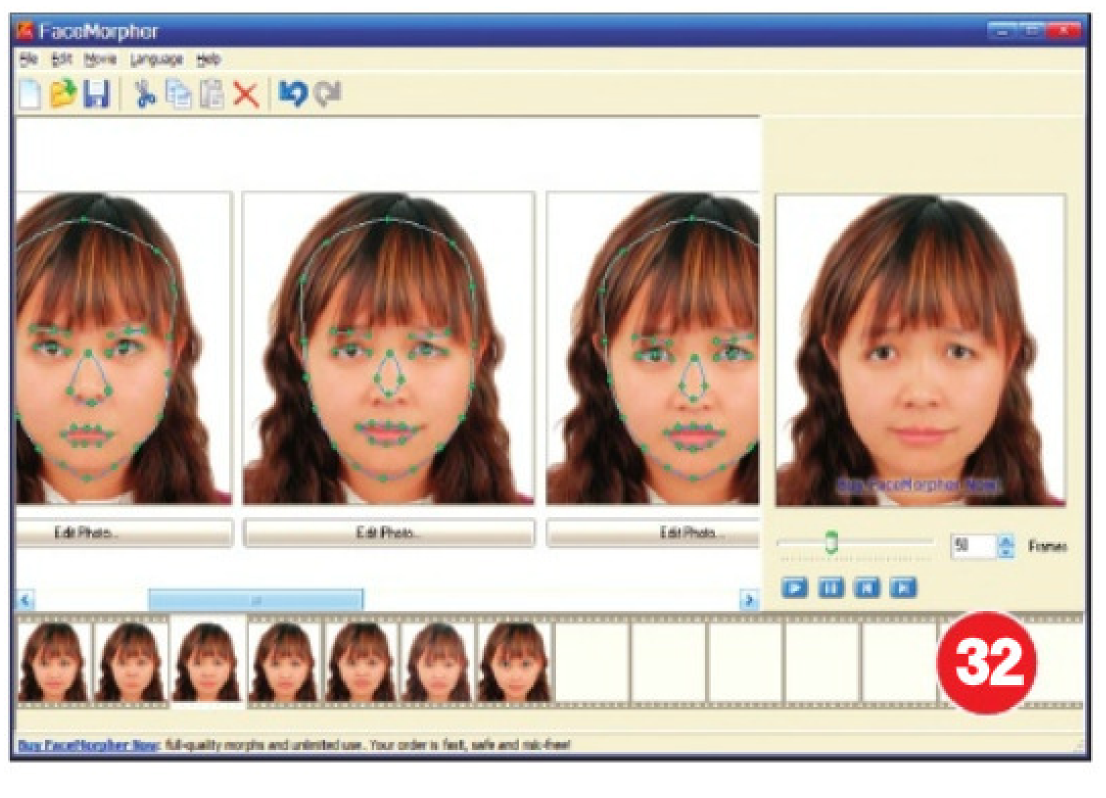
一般的变形特效软件，通常应用于两张图片。FaceMorpher有两个版本：“FaceMorpher Lite”和“FaceMorpher Multi”（下载地址：http://www.facemorpher.com/download.html），前者仅能实现两张图片的变形，而后者可以实现多张图片的变形，可使用多张源图片制作特别的变形影片，让我们在一分钟内看到孩子的成长变化，或显示自己数十年的面容变化，非常有趣和神奇。另外，除了FaceMorpher外，“奇幻变脸秀Abrosoft FantaMorph 4.05”（下载地址：http://www.abrosoft.com/fantamorph/sc/download.htm）软件，也是一个不错的选择。

这里利用上面的FaceFilter软件制作出了6张搞怪表情照片，包括鬼脸、猴脸、外星人等表情。然后执行“FaceMorpher Multi v2.5”软件，点击界面中的“Add a photo”按钮，打开图片添加对话框，浏览选择要首先显示的表情照片。然后要求选择变形的面部区域，在图片预览框中拖动鼠标方框进行选择（**图31**）。点击Next按钮，将自动导入照片并添加面部变形关键点。

用同样的方法将所有照片添加到变形照片窗口列表中，此时所有照片上都自动添加了眼睛、鼻子、嘴唇等关键点，可以手工调节设置每张图片的关键点，使所有关键点互相对应（**图32**）。调节关键点后，在右边预览窗口下调整照片总帧数，一般两张变形照片之间用10帧就足够了，这里有6张照片，设置为50帧即可。

设置完毕后，点击预览窗口下的播放按钮，即可看到变形效果。点击菜单“File”→“Save Movie”命令，在弹出的保存对话框中根据需要，选择保存为AVI影片、Flash或GIF动画、Web网页等多种格式。







最近看到最汗的软件新闻是有人设计了一款iPhone上的软件，大名曰“I Am Rich”，这个软件的所有功能是：在iPhone上运行后，将会出现一张红宝石状的照片。最为关键的是，软件作者以999.99美元的价格销售这款软件，然而想不到的是，居然有人买了，而且还不止一个！虽然搞笑，不过用户对软件的需求真是各有不同，作为一个软件作者，永远要学会的是细分这个市场……

■江苏 淮扬客

Microsoft SyncToy 2.0

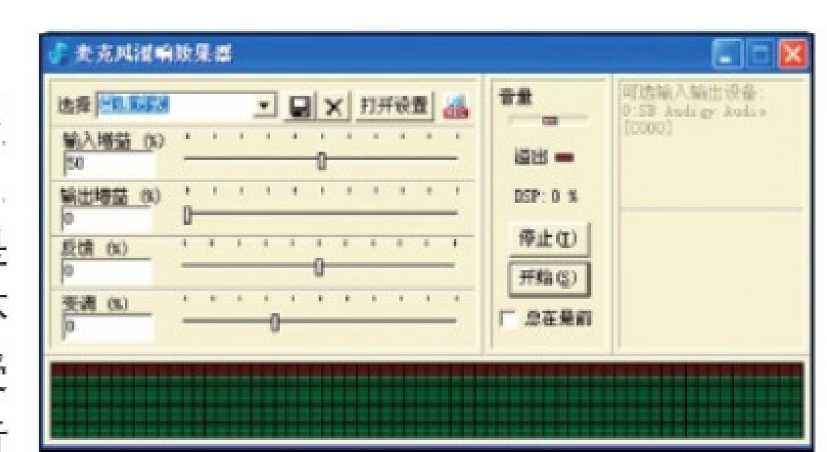
□大小：4.16MB □授权：免费 □语言：英文
□快车代码：popsoft081901 □下载：http://down1.tech.sina.com.cn/download/down_page/1127577600/4158.shtml

这是微软免费为XP系统用户提供的一款文件同步备份工具。软件名上标注的“Toy（玩具）”字样很是恰当，因为这款软件的功能非常简单，只是纯粹的文件夹同步工具，不能进行FTP、网上邻居等复杂的同步任务。但正是因为如此，它也非常好上手，就算是英语水平不过关也完全能够摸索使用。具体使用时，你只要建立一个“文件夹配对（Folder Pair）”，再选择同步方式（双向同步、从左至右或从右至左），就可完成备份设置。之后每次要备份时，只要在软件界面中选择此配对，再按下右下的“Run”按钮就可开始同步。

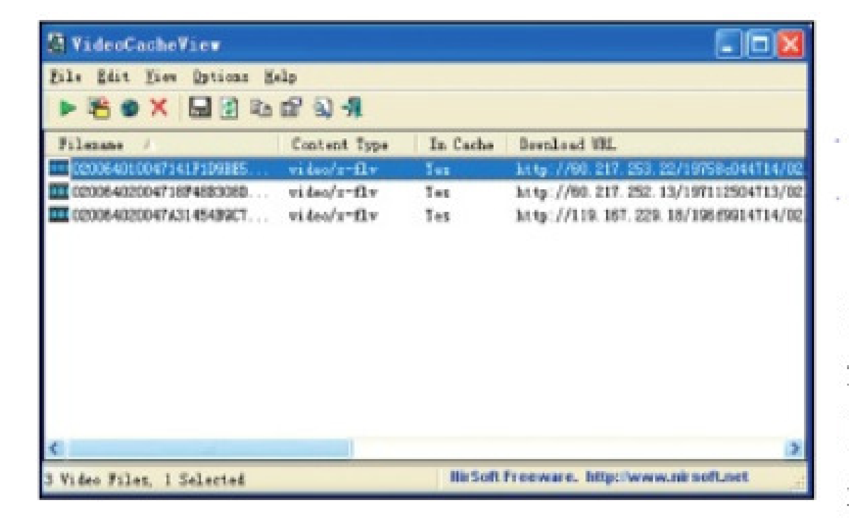


echoXP

□大小：995kB □授权：免费 □语言：简体中文 □快车代码：popsoft081902
□下载：http://download.pchome.net/multimedia/audio/140850.html



一款可实时给麦克风声音添加音效的软件，使用它可达到两种目的：一是美化自己的声音，大家经常会发现自己在电脑上录音和在KTV唱歌时的效果不一样，实际上K歌时就已被加了音效，你不妨用这个软件让你自己在家也能感受KTV包厢的效果。目的二是伪装自己的声音，比如与别人网络通话时，改变音调，无论是不想让对方知道真实声音还是纯粹恶搞，效果都不错。软件自定义有多种音效，也可自行调节音效设置，总之设置好后点击“开始”按钮，你的声音就立刻不一样了！



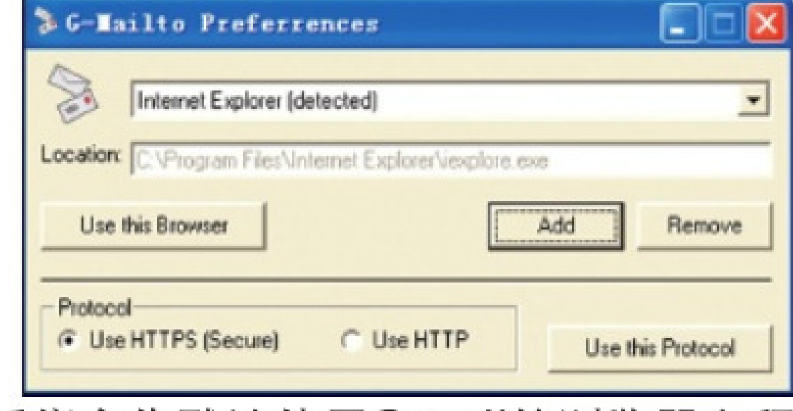
VideoCacheView 1.15

□大小：63kB □授权：免费 □语言：英文 □快车代码：popsoft081903
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/64434.htm

关于如何将网络视频保存到本地，已经有不少软件可以选择，不过这一款的实现方式颇为巧妙。它并不是通过监视页面、分析页面内容来找到下载地址，而是直接到IE或Firefox/Mozilla等浏览器的缓存文件中寻找，再列出让你选择。由于网络视频播放时，都会下载到浏览器的缓存文件夹，因此用这种方式不用安装额外工具就可得到想到的视频文件。找到视频文件后，可自由播放或拷贝到硬件其他位置。软件目前支持FLV和MMS视频格式，基本上各大视频网站的视频下载都无问题。

G-Mailto 1.33

□大小：298kB □授权：免费 □语言：英文 □快车代码：popsoft081904
□下载：http://www.rabidsquirrel.net/G-Mailto/G-Mailto_Install_1.33.exe

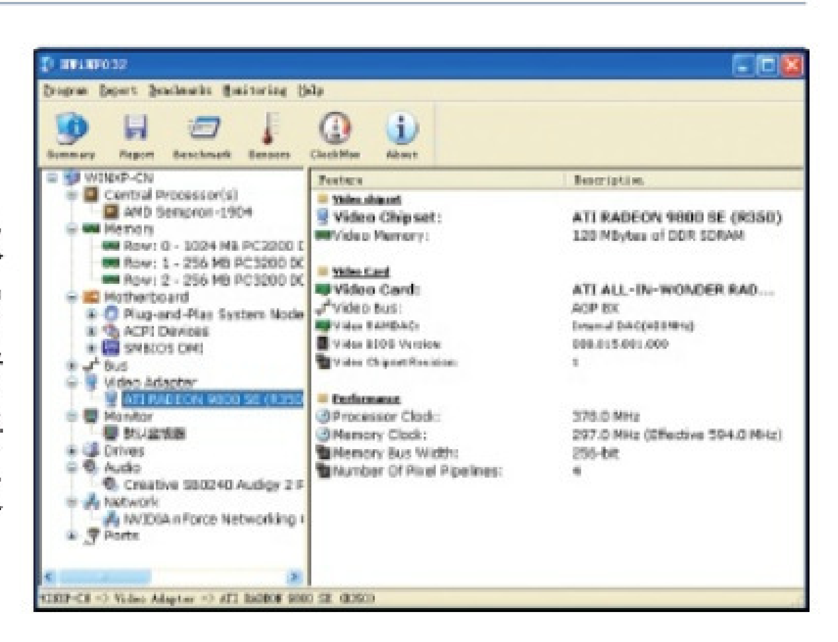


现在使用Gmail的用户越来越多，很多人早已废弃了本地邮件客户端软件，例如微软的Outlook Express。但是在网页上碰到带E-mail信息的链接（mailto:格式），点击后还是会自动打开本地的邮件客户端。那么能不能直接点击该类链接就进入Gmail的编写界面呢？这款软件就可完成该任务。软件使用很简单，只要安装后指定你默认使用Gmail的浏览器主程序文件，再点击“Use this browser（使用这个浏览器）”即可。最后注意由于官方下载页面内容较杂乱，上面直接给出了最终下载地址，但若是因版本变化不能下载，请自行到页面http://www.rabidsquirrel.net/G-Mailto/寻找下载链接。

HWiNFO32 2.20

□大小：1.89MB □授权：免费 □语言：英文 □快车代码：popsoft081905
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/4592.htm

从Win9X甚至DOS年代一路走来的朋友，应有不少听说过这款硬件检测软件，不过之后其风头被Everest（以前也叫AIDA32）等软件抢过。这里介绍它的原因是，从2.20版后，该软件已完全免费发布。就硬件检测功能来讲，笔者觉得它仍旧没赶上Everest，不过它的测试功能（Benchmark）也许可成为你将它保留在硬盘上的原因之一。这款软件可针对CPU、内存和硬盘读写进行快速测试，可方便地将结果与典型的机器配置进行对比，如果是超频或测试用户，使用它将可直观了解到系统性能的提升。



特别提示：关于快车代码使用方法的介绍，请参见本栏目2008年01期。

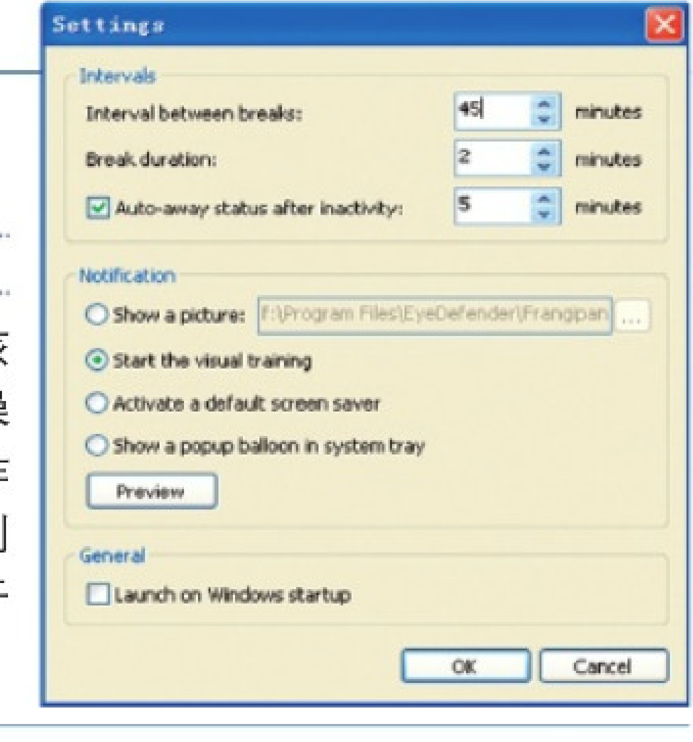


Sysinternals Desktops 1.0

□大小：53kB □授权：免费 □语言：简体中文 □快车代码：popsoft081906

□下载：http://www.greendown.cn/soft/11493.html

虚拟桌面软件，微软旗下Sysinternals团队的最新作品。虚拟桌面可促使用户将不同类型的工作分类到不同的桌面之上，以提高工作效率。这款软件实现的功能很简单，它最多可建立4个虚拟桌面，使用指定的快捷键（默认为Alt+1/2/3/4）就可在各桌面之间切换，也可左键点击系统托盘处的程序图标实现切换功能。软件唯一的缺陷是每个使用中的虚拟桌面都要靠一个独立的Explorer进程来维护，而Explorer进程一般占内存都在20MB以上，因此对于内存太小的用户，该软件并不适用。



EyeDefender 1.0.1

□大小：174kB □授权：免费 □语言：英文 □快车代码：popsoft081907

□下载：http://www.onlinedown.net/soft/70827.htm

一款很不错的视力保护软件。以前也在这个栏目介绍过类似的软件，但使用过该软件后，笔者很快就“移情别恋”了。软件最大的特色在于它内置的可视化眼保健操（Visual Training），设计非常好，确实可有效减除眼睛疲劳，对于长期在电脑旁工作的人员来讲是一个好选择。当然，软件也可选择用其他的方式代替Visual Training，例如显示一张指定的图片、激活系统屏保，或仅仅只在系统托盘处弹出休息提示，适合于不同的使用情况，很是人性化。



FotoMorph 4.5.5

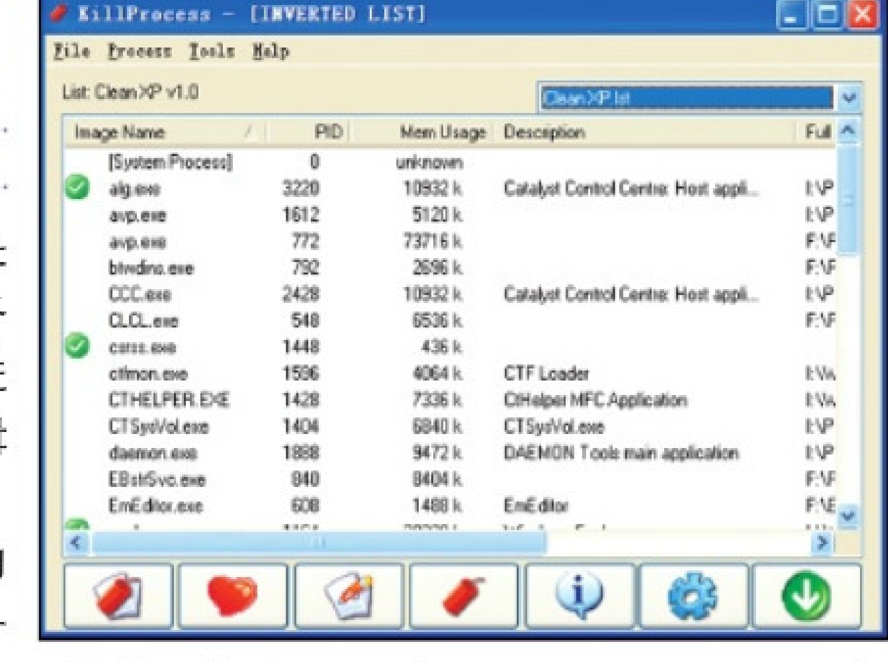
□大小：6.67MB □授权：免费 □语言：英文

□快车代码：popsoft081908

□下载：http://down1.tech.sina.com.cn/download/down_page/1221321600/40821.shtml

人脸平滑变形的软件，可将一张脸平滑地变形为另一张脸（当然也可变化其它物体，但人脸最有效果），变形的过程中可看到“你中有我，我中有你”的情景。应当说这类的软件已有不少，而这款软件无疑优点非常突出。除免费之外，它还支持缩放变形、图片变形、（眼角、嘴角）翘曲变形（Warp）等3种模式，并且可将不同的变形连接为一整个动画（例如先缩放再变形），功能很完整。注意软件初次运行会对显卡的OpenGL性能进行测试，以决定之后的动画播放过程是否使用OpenGL加速。

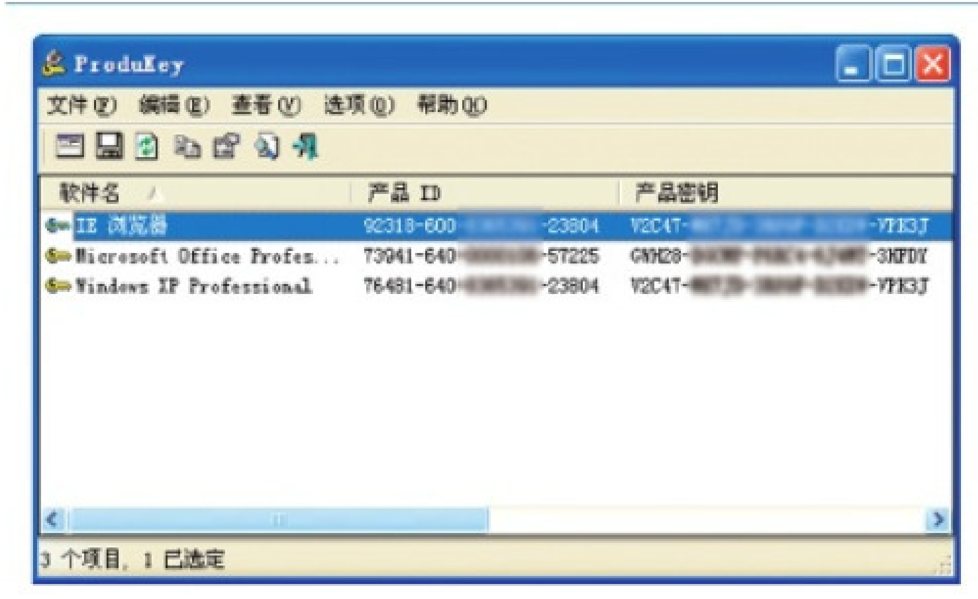
KillProcess 2.43



□大小：1.72MB □授权：免费 □语言：英文 □快车代码：popsoft081909

□下载：http://www.onlinedown.net/soft/47850.htm

强烈推荐的进程结束工具。这款软件具有强力的结束进程能力，甚至是被保护的微软系统进程也可被终止。不过软件最有特色的还是“Kill Lists（终止列表）”，你可用两种方法编辑这样一个列表，一个是见到列表中有的进程就“杀”，另一个是前一个的反转——不在列表中就杀（实现方法是编辑列表时点击“List Information”，在跳出的对话框中勾选“Invert List”），这样就可实现一键结束多个进程的操作。软件自带了几个终止列表，其中的“Clean XP.lst”就可用于终止系统进程之外的所有进程，如此可迅速获得一个“干净”的系统环境，当然该列表你也可再编辑，以符合自己的需要。最后，软件还提供了一个Vicious Mode（恶毒模式），可实现类似于病毒防火墙的进程监视功能，指定进程只要一出现就会被终止。



ProduKey 1.31

□大小：1.57MB □授权：免费 □语言：简体中文

□快车代码：popsoft081910

□下载：http://www.newhua.com/soft/71527.htm

这款软件的功能很简单，就是查询系统上安装的Microsoft产品的序列号。目前它支持的软件包括Microsoft Office、Windows系统、Exchange Server和SQL Server。一般来说软件安装后序列号就不再有用，但实际上偶尔会有一些特殊的情形需要查找（例如序列号丢了但却要重装），这时使用这款软件再方便不过了。



■晶合实验室 MP2008

一站式刻录——光盘刻录大师

□版本：4.3 □大小：31.9MB □授权：共享软件
□作者：北京锐动天地信息技术有限公司 □平台：WinNT/2000/XP/Vista
□注册费用：30元 □未注册限制：使用次数限制
□主页：http://www.pepsky.com/cns
□下载注册：http://www.skycn.com/soft/39518.html
□快车代码：popsoft081911

说明：一款界面美观大方，操作便捷的刻录软件。作为一款刻录软件，“本行”的刻录功能例如数据刻录、音乐刻录、视频刻录、制作光盘映像、映像文件刻录、刻录DVD文件夹、盘片复制等，自然是一个都不能少。不过这款软件的最大特色还是在于它在“本行”之外的功能。利用这款软件，你可提取CD音频、DVD音/视频、DVD9转DVD5、分割/合并/截取视频、调整MP3音量，最重要的是提供了让人动心的完整音、视频转换方案。这一转换基本覆盖了所有常见的音视频格式及特殊设备格式（如PSP视频），其中少见地支持了以RMVB为目标的转换，相信足以满足绝大部分用户的需求。



四大功能囊括一切与刻录相关的操作

点评：软件功能的完善度确实超出笔者第一眼之下的预期。例如转换过程中不仅可设置截取长度，还可对画面进行截剪。以30元的价格而言，这款软件的性价比确实很高。不过笔者所在地区官方主页无法访问，必须使用代理才能进入。对于一款面向国内用户的作品，这样的网站主机不太妥当。

漫画电子书架——Comic Shelf

□版本：0.6.1.0 □大小：12.24MB（含.net版） □授权：免费软件
□作者：Comic Shelf Team □平台：WinXP/Vista □注册费用：无
□未注册限制：无 □快车代码：popsoft081912
□主页：http://sites.google.com/a/comicshelf.com/comicshelf/Home
□下载注册：http://sites.google.com/a/comicshelf.com/comicshelf/Home/download

说明：在线电子漫画浏览的好帮手。这款软件提供多个漫画站点资源的在线浏览（目前已支持的知名漫画网站有Duowan、极影、Kuku，作者声明未来还会支持更多站点），且方法比较巧妙。通过分析网站漫画资源的结构，软件将漫画以树形目录列出，当你点击具体漫画页面时，会打开专门的浏览窗口。由于浏览时软件会自动下载与之相连的下几页漫画（具体缓存几页可自行设置），当你阅读完某页时，下一页往往已经下载完毕，翻页后无须再等待。此外，软件也可选定目标批量下载，如果目标站点支持多个服务接入点（网通、电信），还可由用户自行指定。



合理与网上资源结合的一个好软件

点评：通过网络看漫画已经成为许多电脑用户的一种生活方式，利用软件将这些资源结合是一个不错的想法。不过，这样的软件与资源网站之间可能有潜在的广告竞争问题，建议开发者重视。软件的浏览窗口人性化稍欠缺，连上下翻页这样的动作有时也需用户自己探索（笔者试出是Page Down/Up键，或在图片左右边缘附近点击），值得改进。

文本规范不求人——文本整理器

□版本：3.0 □大小：677kB □授权：免费软件
□作者：风林 □平台：Win9X/NT/2000/XP □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://fenglin609.27h.com
□下载注册：http://down1.tech.sina.com.cn/download/down_page/1220716800/40614.shtml □快车代码：popsoft081913

说明：中文文本编辑者的好助手。从网上复制的文本，不少都存在格式不符合自己使用需要的情况，例如段内每行后都有回车、标点符号不规范、局部文字乱码、繁体需转为简体等……有些用户可能还有看到一段缺少行前缩进的C/C++代码的苦恼（阅读起来将十分费劲），这些问题都可通过本软件解决。同时，它还提供了批量整理、自定义方案等功能，可以让你的整理工作变得更有效率。



左、下密密麻麻列出的就是它的功能

点评：如果你经常面对纯文本的整理编辑功能，这款软件不妨备上一个，多半可在关键时候派上用场。由于软件的功能较多，没法在界面上一一说明，因此具体使用时建议学习一下软件的帮助文档。

环保从我做起——省省看

□版本：3.16 □大小：659kB □授权：免费软件
□作者：省省看团队 □平台：Win9X/NT/2000/XP
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://www.shengshengkan.com
□下载注册：http://www.shengshengkan.com/download.html
□快车代码：popsoft081914

说明：这款软件号称是“全球首款中文公益环保软件”。它通过控制你电脑上硬件的使用，达到节约用电、延长电脑使用寿命的目的。具体来讲，软件可在用户不需要的前提下将CPU适度降频，还可在空闲时间过长时关闭显示器和禁用光驱设备，当然这一切都可由你自己具体来控制。软件会将你由此省下来的电能用小数点后五位的精确数字显示出来，并折算少砍了多少树木、少排放了多少废气，让你点滴努力都能立刻看得见。另外，这款软件还提供了几个有用的小工具，如定时器（可定时执行程序或跳出提醒）、屏幕亮度调节、不常用硬件设备管理等。



常规界面上显赫地记录着你对这个世界的“贡献”

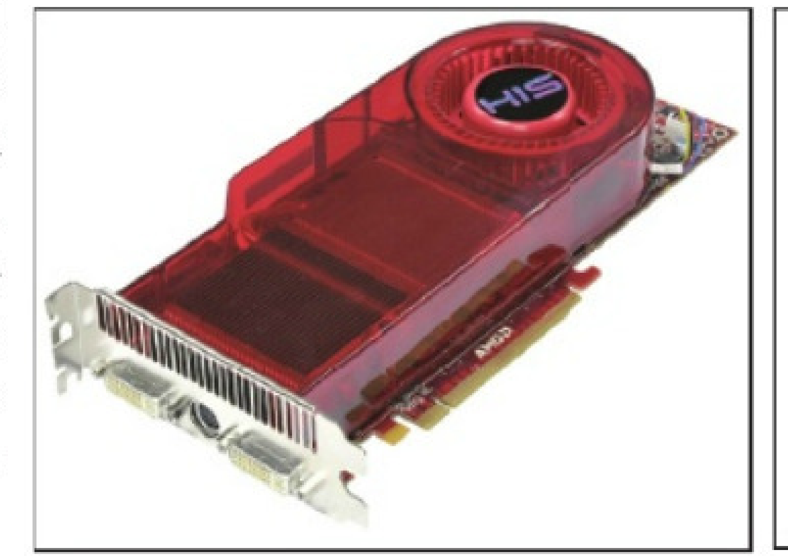
点评：不知还需多少年，人类就能将46亿年以来地球储存的能源挥霍一空，我们现在所能做的就是尽量延缓这个过程，让我们有生之年，或者也让可预见的后代，生活得更绿色、更健康一些。好在环保也是一个利人利己的好事，公司可使用该软件节省电费开支，个人节省出的电费微不足道，但也可通过控制硬件工作，有效延长电脑寿命。总之，这是一款运行起来让你感觉心安的好软件。P

寻找最合适的DX10游戏显卡
——主流AMD RADEON与NVIDIA GeForce对比评测

■ 晶合实验室 壹分

当前显卡市场的格局

在个人电脑市场中，有两场比赛似乎永远也不会结束，一场是AMD和英特尔之间的处理器性能之争，另一场则是AMD（ATI）与NVIDIA之间的显卡性能之争，而伴随这两场比赛的口水仗也是此起彼伏，一波接着一波。正所谓“你方唱罢我登场”，在AMD掀起“3＞2”的处理器性能之争不久，一封据称原本是NVIDIA发给媒体评测人员参考的邮件被公诸于众——内容涉及当前最新的GeForce GTX280/260与竞争对手的RADEON HD 4870X2——这封邮件的内容被人认为是NVIDIA向对手宣战的檄文。一时间许多硬件论坛中口水四溢、唾沫横飞，双方的支持者纷纷发表自己的意见，有直观比参数配置的人，也有不少人比较价格和商誉，更有人翻出上次“战役”的陈年老账，一场口水仗再次轰轰烈烈地开始了。对于厂商而言，热热闹闹的舆论反倒可以顺水推舟将产品销量提上去，而对于消费者来说，要想在漫天的口水中找到最适合自己的产品，却是难上加难。


RADEON HD4870的上市价格令许多人感到意外


一夜之间降价2000元的GeForce GTX280

今年的显卡市场纷乱之景尤胜往昔，第一批上市的RADEON HD4870以2399元的“低价”发布，打破了以往高端显卡动辄售价5000元以上的“习惯”，迫使原本定价5499元的GeForce GTX280迅驰降至3499元。受此影响，各价位显卡纷纷降价，上一代的高端型号，如GeForce 9600GT、KADEON HD3850等现在居然只要500～600元就可以买到，眼看就要沦为入门级产品。

如此大范围和大幅度的降价，让许多消费者有了购买更高档次显卡或提前升级的打算。我们相信对于绝大部分消费者而言，单纯地追求最高测试成绩是没有意义的，在合理的价格范围内选择综合表现最优的产品才是硬道理。因此本文的目的是通过全面的分析和详细的对比测试来选找高中低不同定位的最佳产品。



现在许多品牌的RADEON HD3850已降入500元以内

本次测试包括了目前的顶级显卡GeForce GTX280和RADEON HD4870，定位中高端的GeForce GTX260和RADEON HD4850，上一代的高端产品GeForce 9800GTX和RADEON HD3870，及价格已落入中低端的GeForce 9600GT/9500GT和RADEON HD3850，其中最贵的产品是七彩虹GeForce GTX280（2999元），最便宜的是499元的盈通GeForce 9500GT标准版和捷波RADEON HD3850。

主流显示核心规格对比

NVIDIA G9X核心

NVIDIA G9X核心目前一共3个型号，分别是G92、G94、G96。其中G92对应的显卡型号较多，较早的有GeForce 8800GTS/GT/GS，不过目前采用G92核心的显卡主要是上一代的高端产品GeForce 9800GTX和9800GX2。采用G92核心的首款显卡是GeForce 8800GT，于2007年10月29日发布，而GeForce 9800GTX于今年4月1日发布，采用G92-420核心，它与GeForce 8800GTS的G92-400核心的区别并不明显，除频率提升并加入了3路SLI功能外，内部的流处理器、纹理和光栅单元数量都一样。某种程度上来说，GeForce 9800GTX可以看作是GeForce 8800GTS的超频版本。



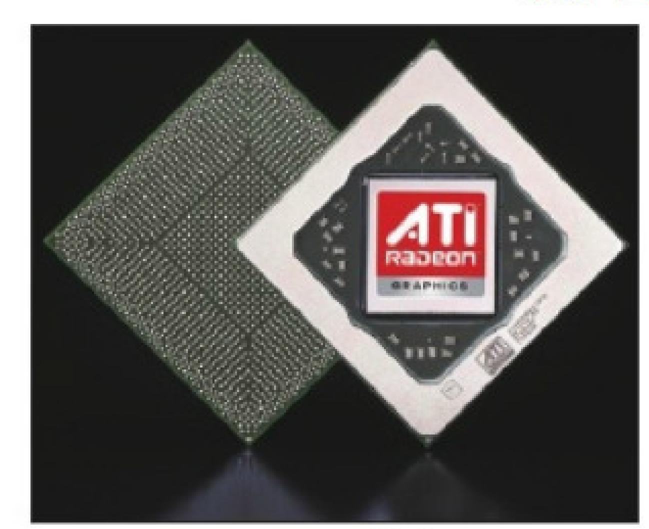
G92核心

G94核心

G94核心的代表产品是GeForce 9600GT，它是GeForce 9系列的首款产品，同时拥有55nm和65nm工艺两种版本。G94拥有64个流处理器和32个纹理单元，数量刚好是G96核心的一半，光栅单元则与G92核心一样为16个，热设计功耗（TDP）也降为95W。G92核心对应的产品是GeForce 9500GT，在发布之初G96核心分为55nm和65nm两个版本，它们的主要规格都相同，55nm版本在理论上功耗控制会更好一些，同时超频潜力也更大。GeForce 9500GT集成3.14亿个晶体管，可搭配GDDR2或GDDR3显存，热设计功耗只有50W，流处理器、纹理和光栅单元均为G94核心的一半，因此性能明显不如GeForce 9600GT。



AMD RV670核心



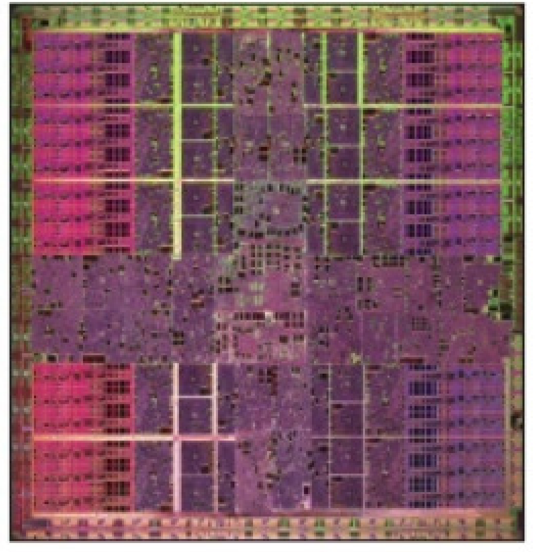
RV670核心

基于RV670核心的产品主要是RADEON HD3870和3850，与NVIDIA G9X核心属于同时期的产品。这两款产品除核心/显存频率不同外，其他规格基本一致。RV670脱胎于RADEON HD2900XT所用的R600核心，基本规格与R600相同，只是显存位宽缩减为256b。从R600开始，RADEON的核心架构与竞争对手有了明显不同，AMD在流处理器单元上投入大量资源，因此其单元数量远远领先于对手的同级产品。这也导致了内部结构的变化，AMD采用多个流处理器单元组成SIMD矩阵的架构，流处理器单元频率与核心频率同步。另外，由于制造工艺的领先，RV670的功耗和核心面积都小于对手。

NVIDIA GT200核心



GT200核心拥有惊人的14亿晶体管集成度



GT200晶圆照片

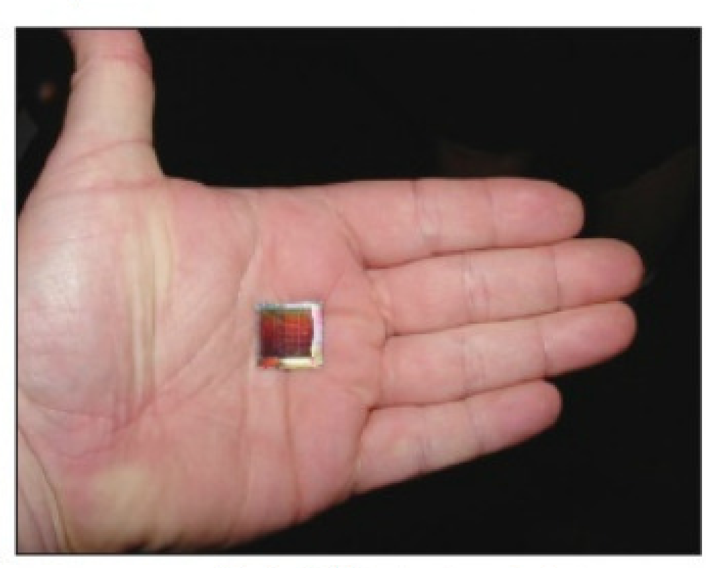
目前基于GT200核心的产品共有两款，分别是GTX280和GTX260，GTX280拥有240个流处理器单元，核心频率为620MHz，Shader频率达到1296MHz，拥有240个流处理器单元和32个光栅单元，浮点运算能力达到每秒9330亿次。相比同样采用65nm工艺制造的G92显示核心，在晶体管数量、核心面积、流处理器单元等方面都有近一倍的提升。GTX260的流处理器单元为192个，光栅单元为28个，显存位宽缩也减为448b。

由于仍然采用65nm工艺制造，当晶体管集成度达到史无前例的14亿个时，芯片的封装面积和功耗也都随之大幅上升。GT200核心的封装面积为576m²，大小甚至超过了四核心的酷睿2处理器，GTX280的热设计功耗甚至高达236W，即使是频率降低的GTX260，热设计功耗也达到183W。

AMD RV770核心



RV770核心



RV770核心的体积远比对手小巧

RV770核心采用55nm工艺制造，核心面积约260m²，内部集成9.56亿个晶体管，虽然晶体管数量没有GT200核心多，但却拥有800个流处理器单元和512b环形总线，浮点运算能力达到10 000亿次/秒。相比上一代RV670核心，RV770在集成晶体管规模和核心面积方面大约提高了0.5倍，而流处理器单元却增加了一倍多。采用RV770核心的显卡是RADEON HD4870和4850，HD4870的核心/显存频率更高，并且是第一款采用512b位宽GDDR5显存的显卡，等效显存频率高达3600MHz。HD4850是4870的降频版本，为控制成本采用了GDDR3显存，显存位宽也缩减为256b，因此显存带宽降为64GB/s。由于核心相同，理论上HD4850也能使用GDDR5显存。



GDDR5显存颗粒

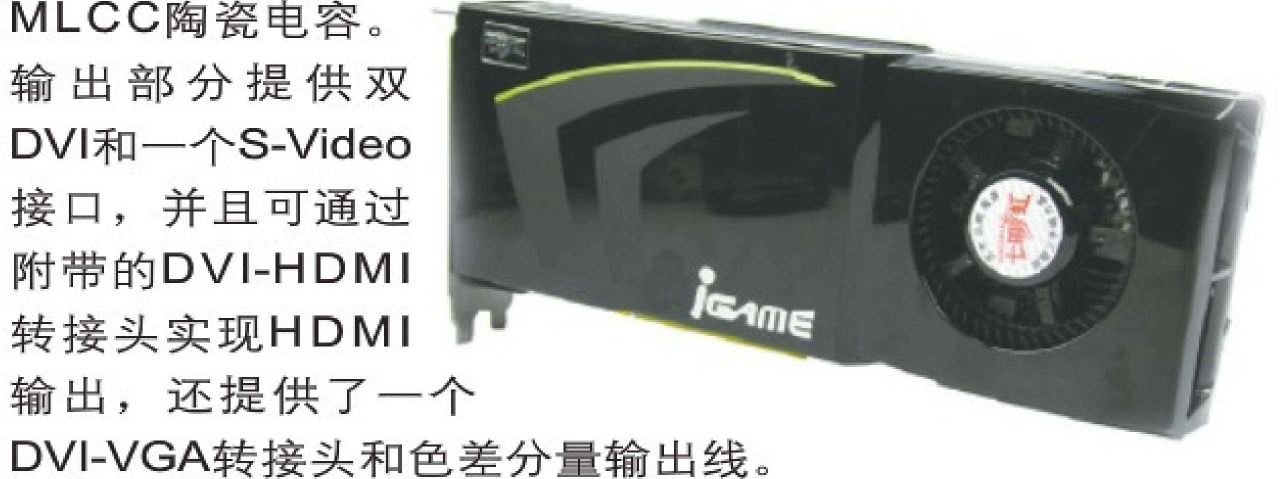
主流显示核心规格一览									
厂商	NVIDIA					AMD ATI			
显卡型号	GeForce 9500GT	GeForce 9600GT	GeForce 9800GTX	GeForce GTX260	GeForce GTX280	RADEON HD4870	RADEON HD4850	RADEON HD3870	RADEON HD3850
核心型号	G96	G94	G92	GT200		RV770		RV670	
制造工艺	55或65nm		65nm			55nm			
集成晶体管	3.14亿	5.05亿	7.54亿	14亿	14亿	9.56亿		6.66亿	
核心面积	144mm^2	240mm^2	330mm^2	576mm^2		260mm^2		190mm^2	
热设计功耗	50W	95W	156W	183W	236W	160W	110W	105W	95W
核心频率	550MHz	650MHz	675MHz	576MHz	620MHz	750MHz	625MHz	775MHz	670MHz
Shader频率	1400MHz	1625MHz	1688MHz	1242MHz	1296MHz	750MHz	625MHz	775MHz	670MHz
显存类型	GDDR2或GDDR3		GDDR3			GDDR5	GDDR3		
显存容量	256或512MB		512MB		1024MB	512MB			
显存频率	1000MHz 或 1600MHz	1800MHz	2200MHz	1998MHz	2214MHz	3600MHz	1986MHz	1125MHz	1660MHz
显存位宽	128b	256b		448b	512b	256b			
显存带宽	16 或 25.6GB/s	57.6GB/s	70.4GB/s	111.9GB/s	141.7GB/s	115GB/s	64GB/s	72GB/s	53GB/s
流处理器单元	32	64	128	192	240	800		320	
纹理单元（TAU/TFU）	16	32	64/64		80/80	80/40		32/16	
光栅单元	8	16		28	32	16			
DirectX	10					10.1			
视频解码器	VP2					UVD2		UVD	
高清视频格式	H.264					H.264/VC-1			
接口规格	PCI-E ×16 GEN2								

产品介绍

七彩虹iGame GeForce GTX280

参考价格：3999元

这款产品曾在本刊今年第17期的“新品初评”栏目中报道过，属于七彩虹新推出的“iGame”系列显卡，采用公版设计，正反两面共有16颗0.8ns的Hynix GDDR3显存颗粒，单颗容量为64MB，理论极限运行频率为2200MHz。这款产品需要同时外接6Pin和8Pin供电接口才能正常工作，供电部分采用五相回路设计，大量采用MLCC陶瓷电容。输出部分提供双DVI和一个S-Video接口，并且可通过附带的DVI-HDMI转接头实现HDMI输出，还提供了一个DVI-VGA转接头和色差分量输出线。



华硕ENGTX260

参考价格：2730元

ENGTX260采用公版设计，拥有896MB 0.8ns GDDR3显存，默认核心频率为576MHz，显存频率为1998MHz。这款产品的供电部分采用两个6Pin接口，供电电路中使用了数字化供电模块，其中显示核心具备三相回路供电，显存部分采用两相回路供电，供电电路中使用了大量陶瓷电容。这款产品提供了独特的附加软件，Splendid功能可以根据画面要求实时对屏幕进行智能调节，从而达到较好的显示效果；Gamer OSD功能允许用户随时对显卡进行超频。





华硕EN9800GTX

参考价格：暂无

EN9800GTX采用公版设计的黑色PCB和一体化散热器，配备三星0.8ns GDDR3显存，总容量为512MB，显存位宽256b，默认核心显存频率为675/2200MHz。这款产品需要外接2个6Pin接口供电，核心供电采用四相回路，显存电路为两相回路设计。输出接口为常见的双DVI+S-Video，并提供了DVI-VGA等转接头。



盈通G9600GT—512GD3游戏高手全能版

参考价格：899元

盈通G9600GT-512GD3游戏高手是一款比较有特色的非公版显卡，采用512MB 0.8ns GDDR3显存，默认核心/显存频率为700/2200MHz，高于公版产品。为了应对超频后的发热量，这款产品采用双热管的Evercool Turbo2散热器，纯铜底座可提升散热效率。在输出接口方面，盈通提供了少见的双DVI+双VGA+TV-OUT接口的设计方案。另外它还具备独特的双BIOS设计，用户可通过插槽挡板上的开关切换，对于喜爱超频的用户来说非常方便。



盈通G9500GT—256GD3标准版

参考价格：499元

盈通G9500GT-256GD3标准版采用绿色的PCB，独特的“鸟巢”状散热器颇具创意。另外这款产品没有采用大部分公版GeForce 9500GT的GDDR2显存方案，而是配备了256MB奇梦达生产的GDDR3显存，默认核心频率为550MHz，显存频率为1600MHz，规格高于采用GDDR2的产品。虽然是低端产品，但它的电路设计让人放心，采用了高品质电容和全封闭式电感。

参考价格：1999元

迪兰恒进RADEON HD4870 512MB GDDR5



本刊今年第16、17期的“新品初评”栏目先后报道过迪兰恒进出品的RADEON HD4870和4850，HD4870采用公版设计，红色PCB电路板，双插槽设计。8颗来自奇梦达的GDDR5显存位于PCB正面，显存频率为900MHz，但由于GDDR5显存的等效频率是实际频率的4倍，因此其等效频率高达3.6GHz。这款产品需同时外接2个6Pin供电接口使用，供电部分采用稳定性更好的全数字供电电路，显示核心拥有3相供电回路，显存部分采用2相回路设计。输出部分提供双DVI和TV-OUT视频接口，所有的输出接口都采用了金属屏蔽罩以保证信号质量。附件中提供了DVI-HDMI、DVI-VGA、色差输出线和TV-OUT转S-Video输出接头，另外还提供了一个用于组建交叉火力的多显卡连接桥。

迪兰恒进RADEON HD4850 512MB GDDR3

参考价格：1399元

这款产品基于公版设计，采用单插槽散热风扇和纯铜散热片，搭配奇梦达出品的1.0ns GDDR3显存，核心/显存频率为625/1986MHz。供电部分使用了一个单独的6pin插头，电路中采用大量固态电容和磁屏蔽型电感，能够增强高负载下的稳定性。输出接口采用常见的双DVI+S-Video接口方案，并提供了DVI-HDMI和DVI-D SUB转换接头以及色差分量线和S-Video同轴转换接头，可满足多种不同的显示设备。





迪兰恒进RADEON HD3870领航者

参考价格：799元

这款产品采用迪兰恒进自主研发的橙色8层PCB，厂家表示这款产品相比公版设计，能承受更高的频率，具有更好的稳定性。HD3870领航者采用512MB 0.8ns GDDR4显存，默认核心显存频率为800/2340MHz，比公版设计高出一截。为保证产品的稳定性，在散热部分采用韩国Zero Therm GX810纯铜热管超静音散热器，并在显卡内部提供了新的温度控制系统，显卡温度较低时，显卡风扇自动减速或者停转，以降低散热器噪声干扰。

捷波JA3850 256Ⅲ

参考价格：499元

捷波JA3850 256Ⅲ显卡使用红色PCB板，但在许多地方借鉴了公版HD3870的设计，尤其是散热方案与HD3870完全一样，铝制散热片配合涡轮设计的风扇效能极为出众。供电部分采用全封闭式电感配合大量的全固态电容，加上外接6针辅助供电接口，为显卡的稳定运行提供了良好的基础。这款产品采用256MB 1.2ns GDDR3显存，默认核心/显存频率为667/1600MHz，与公版规格持平。



我们怎样测试显卡……

为了在保证参测显卡成绩的同时贴近主流用户的实际情况，我们的操作系统采用Windows Vista Ultimate简体中文版，测试平台则采用英特尔酷睿2 E8200处理器和华硕P5Q Pro（P45芯片组）主板的组合，硬盘为拥有32MB缓存的希捷酷鱼7200.11 500GB，内存为KINGMAX DDR2 1066 1GB×2。NVIDIA显卡统一采用Forceware 177.89版驱动程序，AMD显卡则采用催化剂8.8官方正式版驱动。

显卡性能测试主要分为两大类：DirectX 9和DirectX 10测试，针对这两个不同的API标准，测试中又分为理论性能和实际游戏性能两部分，并针对不同测试项目采用多种分辨率，包括4：3、16：9和16：10。在DirectX 9部分的理论性能测试中，我们考虑到3DMark 03/05已经无法准确反映新一代显卡的性能，因此采用3DMark 06。在基于DirectX 9的游戏测试部分，我们选择了非常有代表性的《半条命2》和DOOM3，同时增添了最新的《鬼泣4》DirectX 9版本测试。


《鬼泣4》是最近的热门游戏，同时具备DirectX 9/10模式

DirectX 10的理论性能测试采用最新的3DMark Vantage，其测试不同于以往的3DMark系列，只有按照软件预置的几种模式测试才能获得总成绩，用户自定义分辨率或其他设定细节只能得到GPU和CPU的单项成绩。在测试中我们选择Performance和High模式，对应分辨率分别为1280×1024（5：4）和1680×1050（16：10）。实际游戏性能测试则选择了《孤岛危机》和《鬼泣4》DirectX 10版本，其中《孤岛危机》虽已面市较长时间，但仍然是目前PC平台上最考验显卡性能的游戏，而《鬼泣4》则代表了当今乃至今后很长一段时间的游戏开发趋势——从游戏机（Xbox 360）向PC平台移植或多平台版本同时开发（共用同一图像引擎）。


3DMark Vantage是最新的显卡性能测试软件

测试平台配置一览

操作系统	Windows Vista Ultimate简体中文版
处理器	英特尔酷睿2 E8200
主板	华硕P5Q Pro
硬盘	希捷酷鱼7200.11 500GB/32MB
内存	KINGMAX DDR2 1066 1GB×2
显示器	优派VX2640w（26英寸）
电源	Tt XP550 PP（额定功率450W）

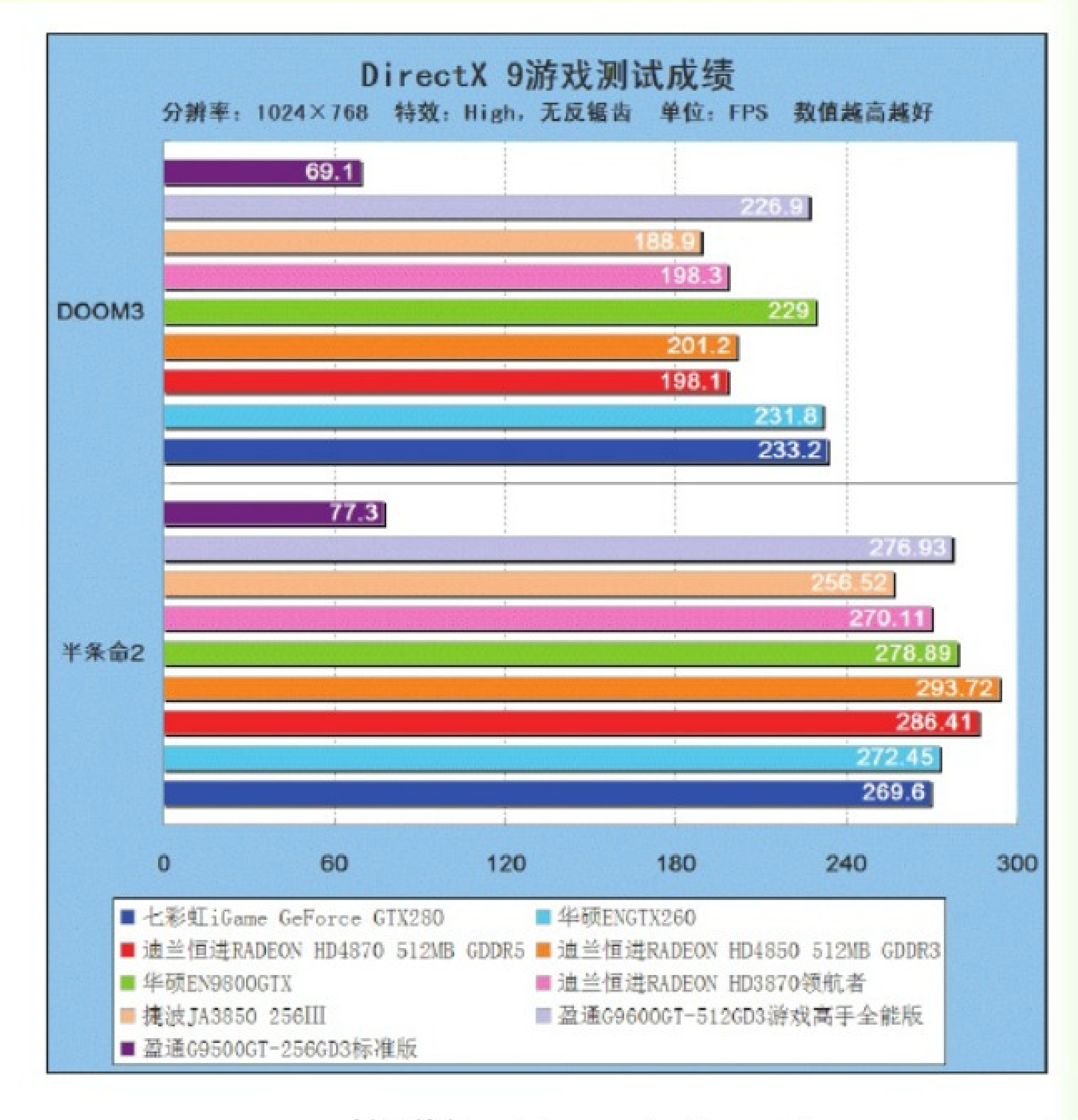
测试项目及分辨率等设置

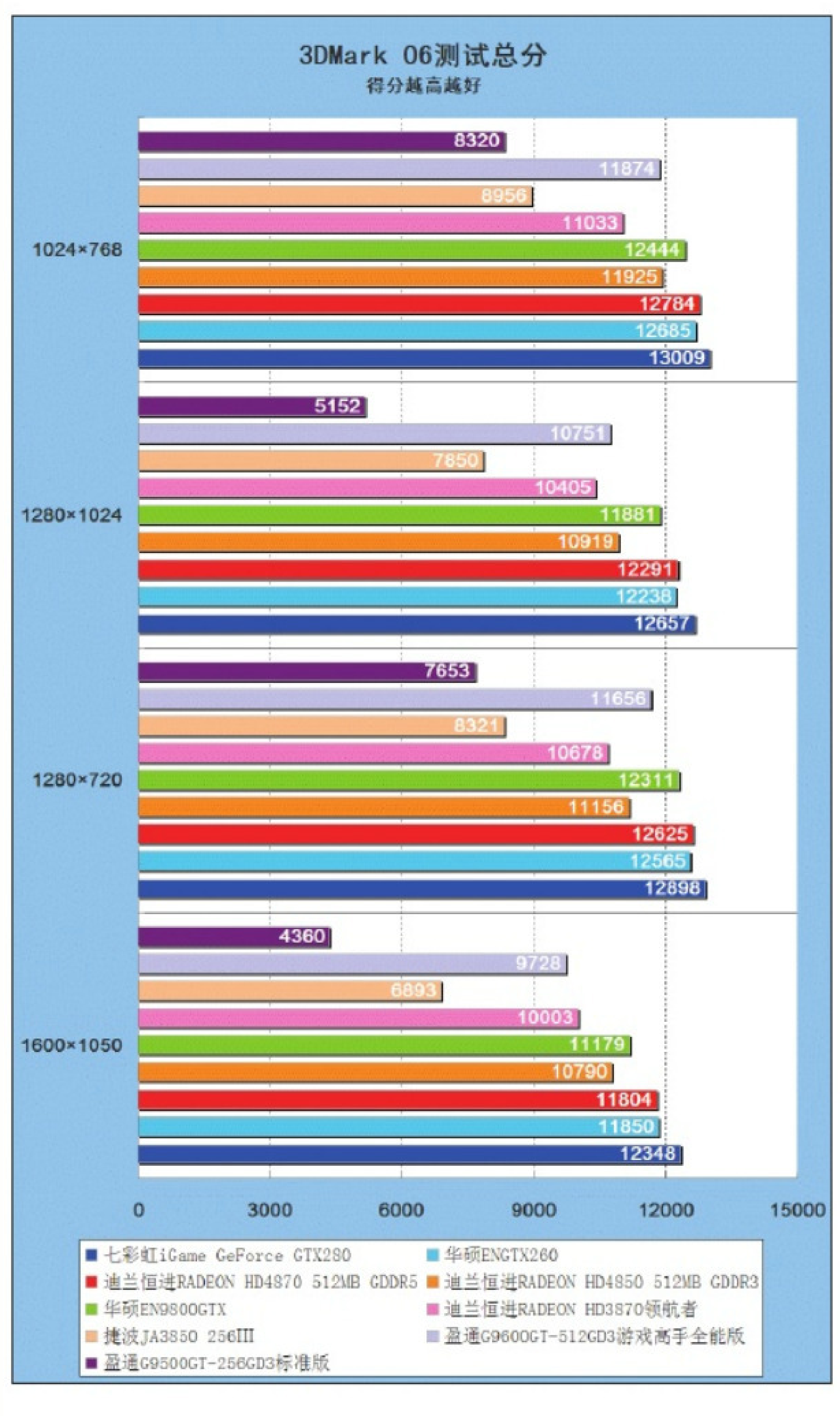
测试项目	分辨率	设置
3DMark 06	1280×1024	默认
	1280×720	默认
半条命2	1024×768	HIGH
DOOM3	1024×768	High Quality
鬼泣4 DirectX 9	1024×768	Super High
	1280×1024	
	1280×720	
	1680×1050	
3DMark Vantage	1280×1024	Performance模式
	1680×1050	High模式
孤岛危机	1024×768	High
	1280×1024	
	1280×720	
	1680×1050	
鬼泣4 DirectX 10	1024×768	Super High
	1280×1024	
	1280×720	
	1600×1000	

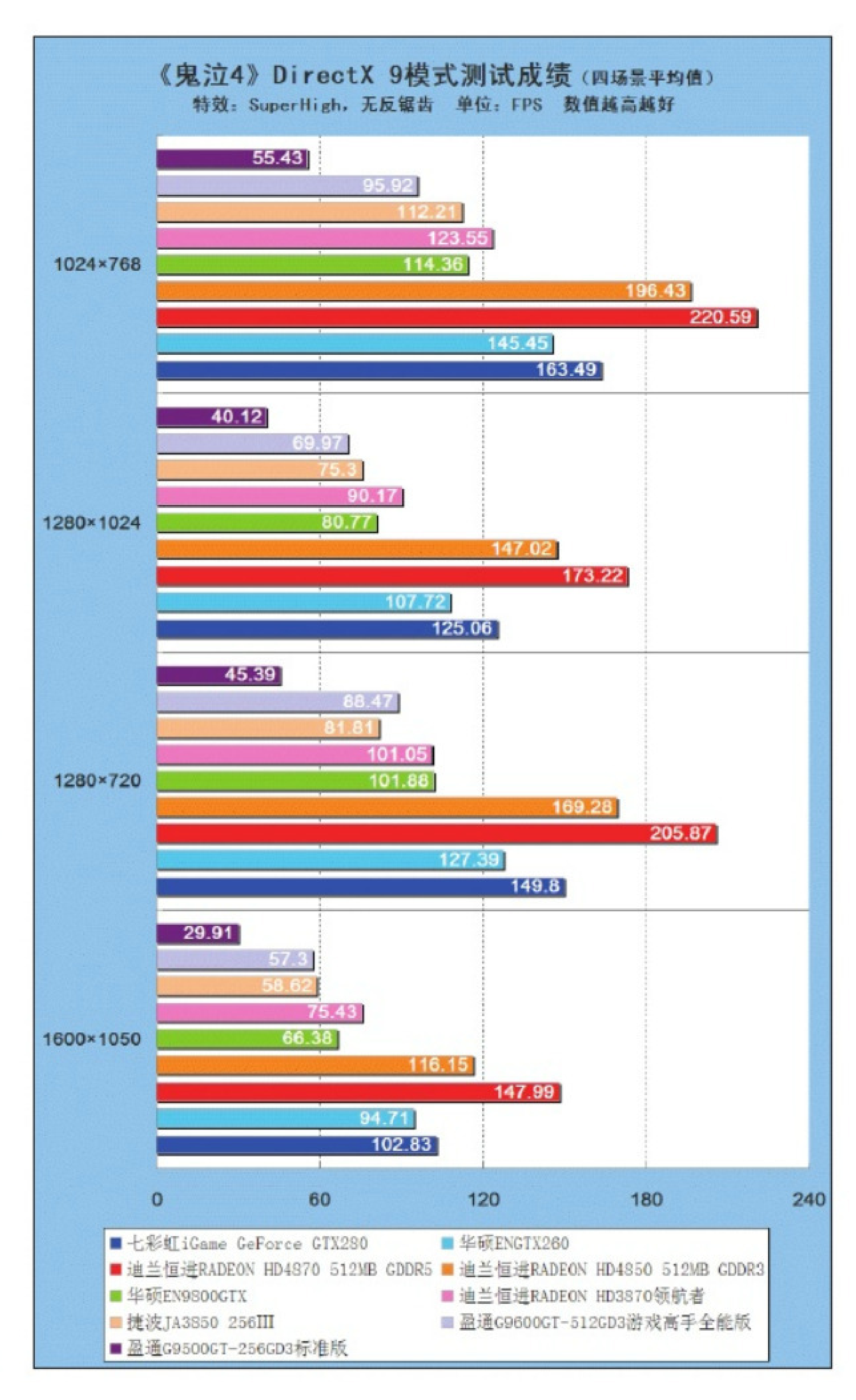
DirectX 9测试部分综述

尽管显卡厂商恨不得直接将DirectX 9埋葬，但对用户而言，它并不是被淘汰的标准。虽然目前基于DirectX 9开发的PC游戏越来越少，但由于XBOX 360仍在使用这一标准，因此在未来一段时间内，还将有许多热门游戏从Xbox 360移植到PC平台（也有同时开发两种平台版本的）——最好的例子就是《光晕》和《鬼泣4》——所以显卡的DirectX 9性能对游戏玩家仍有非常重要的意义，这也是本刊一直坚持在测试中采用相关项目的原因。

从整体测试来看，参测显卡都提供了不错的DirectX 9性能，3DMark 06、DOOM3和《半条命2》的测试对于当前的中高端显卡来说已经没有太大意义，这一点从GeForce GTX280/260极为接近的成绩可以看出。在参测显卡中成绩最差的GeForce 9500GT也能在1024×768的分辨率下满足测试项目的要求。对于《鬼泣4》这种从Xbox 360移植到PC平台，并同时具备DirectX 9/10两种执行模式的游戏，中低端显卡在DirectX 9模式下能够获得更高的帧速，而实际画面效果却并不比DirectX 10模式差多







少。另外，类似《鬼泣4》这样移植自Xbox 360的游戏，为了适应不同的电视机规格，还提供了多种特殊的低分辨率，这些分辨率模式在PC平台中得到保留，如：640×400等。

DirectX 10性能测试

3DMark Vantage测试

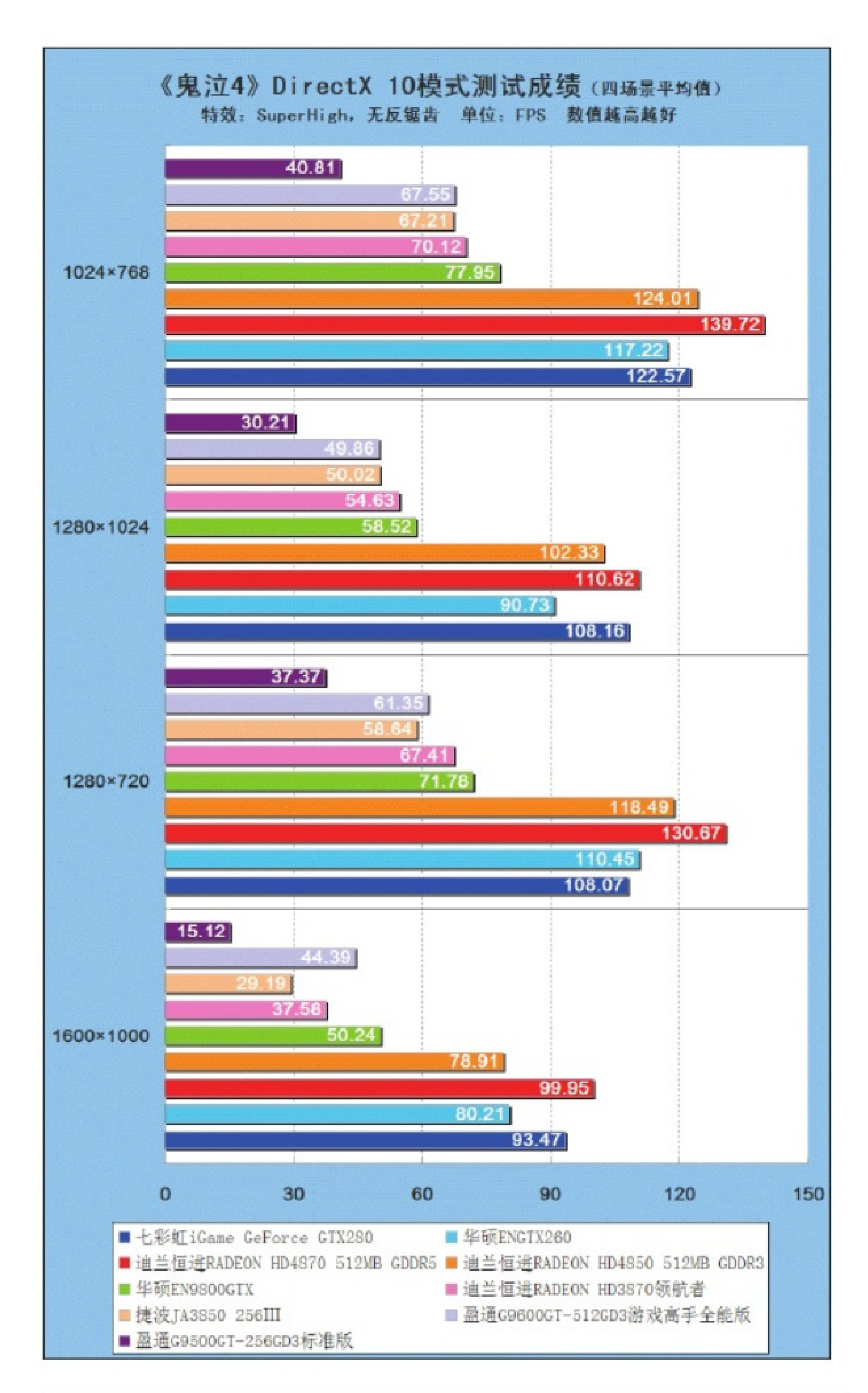
3DMark Vantage测试中成绩最好的GeForce GTX280，在Performance模式中以微弱的优势领先于RADEON HD4870，进入High模式后领先幅度有所提高。我们认为这是得益于GeForce GTX280较高的显存容量和显存带宽，在高负载下性能损失较小，这一优势在后面的测试项目中也有所体现。GeForce GTX260和RADEON HD4850在此项测试中成绩也很不错，并且在High模式下没有成绩下降幅度较小。上一代产品在Performance模式下的成绩令人满意，但进入High模式后性能下降较明显。

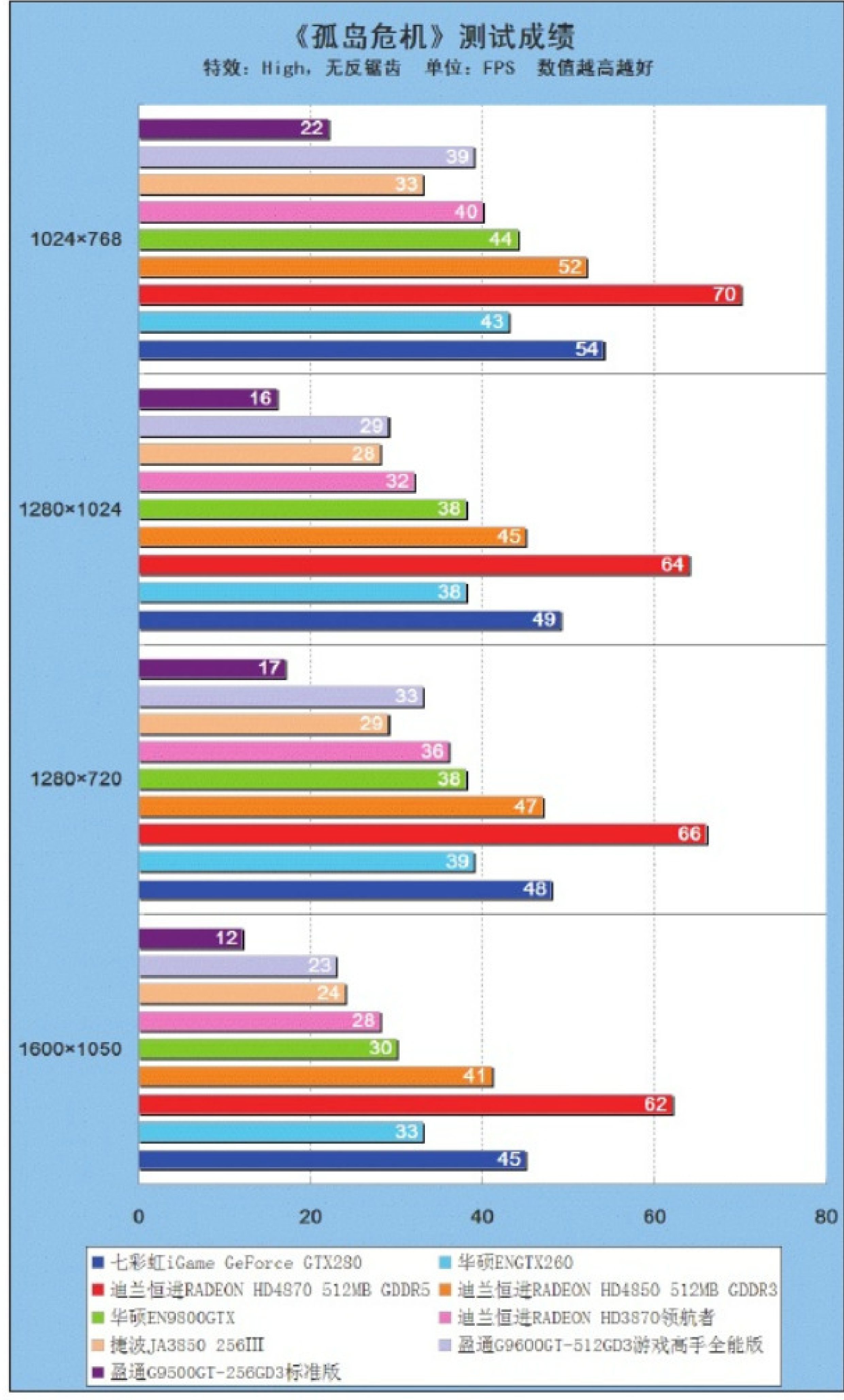
《孤岛危机》测试

从测试成绩来看，这款游戏仍然是当之无愧的“显卡杀手”，在较高分辨率和特效设置下即使GeForce GTX280和RADEON HD4870也无法达到此类游戏要求的60fps，而上一代产品在此项目中的表现都无法令人满意。整体来看成绩最好的依然是GeForce GTX280，显存容量和带宽的优势使它的成绩明显高于其他产品，而RADEON HD4870虽然平均帧速高于其他产品，但在测试和实际游戏过程中有过较明显的瞬间停滞，这导致帧速急剧下降，我们认为可能是显存容量不足和驱动开发尚未成熟导致了这一现象。

《鬼泣4》DirectX 10模式测试

实际上《鬼泣4》对显卡效能的要求并不十分苛刻，即使是GeForce 9500GT在1024×768分辨率和较低的特效设置下也能提供稳定流畅的游戏画面（平均帧速接近60fps）。《鬼泣4》的测试包括了4个不同的场景，其中第1、3场景对显卡性能的要求较低，而第2、4场景的要求则较高，尤其是场景4，是此游戏的一个特殊战斗关卡，敌人数量非常多，除GeForce GTX280和RADEON HD4870之外，其他参测产品都无法在1600×1050的高分辨率下达到60fps的水平。

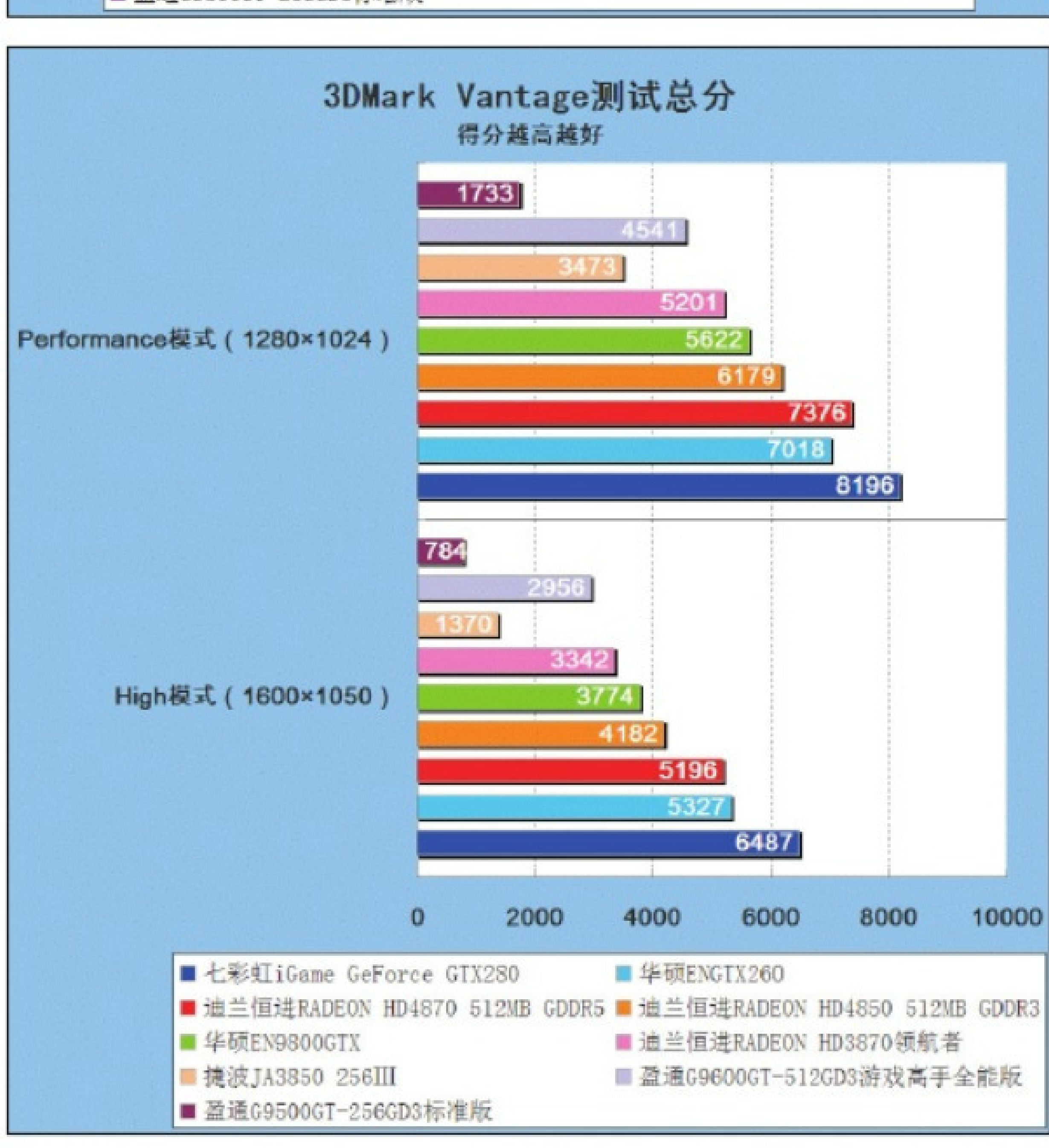




写在最后

毋庸置疑，现在是购买显卡的最好时机，但是我们不能仅仅看测试成绩的好坏来选择产品，显卡不是一个单独的配件，它与处理器、主板紧密相关，所以我们需要综合考量。

对于追求性能的用户来说，GeForec GTX280无疑有很强的吸引力，尤其是在支持PhysX物理加速引擎的应用中性能将有极大提升，而且就目前的情况来看其驱动成熟度较高，很少发生兼容性问题。不过GTX280性价比相对较差，单卡价格高出RADEON HD4870近2000元，但实际性能优势却远没有这么明显，而两块HD4870组成交叉火力系统的性能却要在GTX280单卡之上。因此我们推荐追求性能的高端用户选择RADEON HD4870/4850。对于那些打算先买一块GTX280/260，等今后降价时再购买一块组建SLI系统来升级的用户，我们的建议是请在购买前仔细考虑整体平台成本，由于NVIDIA的技术保护政策，目前只有nForce系列的主板支持最新的SLI系统，这些主板价格较高而且选择面较窄。



对于中端主流用户来说选择面更广，GeForce 9800GTX/GT都是不错的选择，尤其是目前市场上还有一些售价在千元以内的GeForce 9800GT，很有性价比。不过大部分品牌的GeForce 9800GTX/GT已经停产，建议用户在这种情况下尽量向上选择，购买HD4850。超频版的GeForce 9600GT和HD3850虽然性价比突出，但我们认为其规格和性能已经落后，不建议主流用户选择。低端用户现在是最幸福的，半年前售价还在千元之上的HD3850和GeForce 9600/9500已成为地地道道的平民产品，尤其是HD3850不到500元的售价非常有吸引力。喜欢N卡的用户我们建议尽量购买GeForce 9600，因为它的性能实在比GeForce 9500GT好太多了。



数码来风

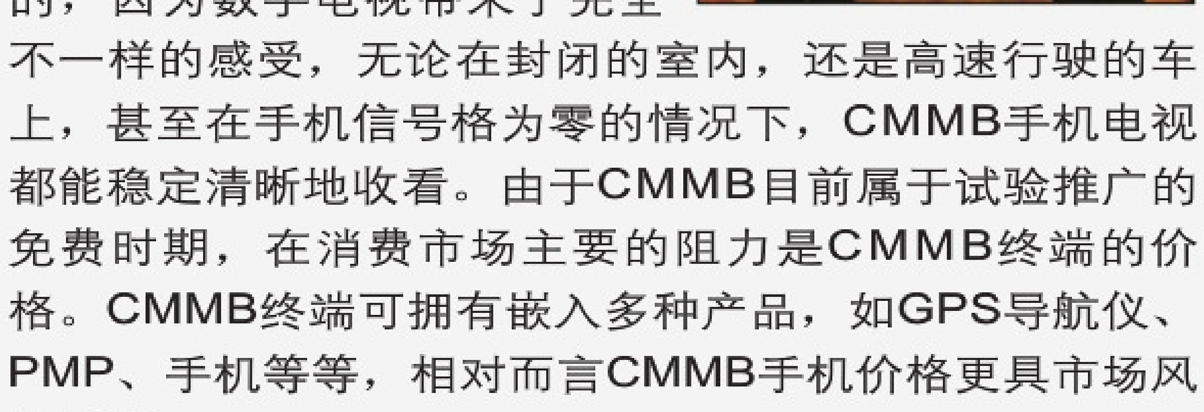
■广东 GZ

市场前瞻

导读： 谁是下一个杀手级移动应用？移动数字电视绝对算得上，CMMB也许就是蹿出来的那匹头马……

由于各利益集团的相互争夺和牵制，国内移动电视的标准始终悬而未决，即使是百年一遇的奥运会也未能使标准最终落地，不能不说这是中国电子厂商无法弥补的遗憾，于是标准的最终决断权力被交还市场。

工信部推荐的国标TMMB目前尚处于实验室阶段，产业化程度远不如CMMB，而且在节目源上面也受到广电部门的制约，短期内根本就不可能实现市场化。而广电系的行业标准CMMB虽然网络架设也还不够完善，但从芯片、生产到销售都已逐渐成型，构成了完整的产业链并成功在市场上推出产品。事实上从奥运正式开始短短一周内时间，支持CMMB数字电视的PMP、手机产品就已经出现了数款，而CMMB网络正在全国37个城市内试验播出，使部分消费者体验了一次移动看奥运的好处。问题是错过最佳的推广时机（北京奥运会）之后，CMMB终端能否仍被市场迅速接受呢？



消费者的反应都是正面的，因为数字电视带来了完全不一样的感受，无论在封闭的室内，还是高速行驶的车上，甚至在手机信号格为零的情况下，CMMB手机电视都能稳定清晰地收看。由于CMMB目前属于试验推广的免费时期，在消费市场主要的阻力是CMMB终端的价格。CMMB终端可拥有嵌入多种产品，如GPS导航仪、PMP、手机等等，相对而言CMMB手机价格更具市场风向指标。





以市场上较早出货的天语V958手机为例，其人民币1450元的上市价格稳定保持到现在，也是其市场良好支撑的实际表现。在深圳华强北的手机批发市场上，消费者不难找到价格只有800、900元的“山寨版”CMMB手机，甚至700元左右的CMMB手机也开始杀入市场，这跟普通“山寨手机”的价格基本上已没有区别。那么CMMB芯片究竟会给终端产品带来多大成本压力？

在第一批入市CMMB手机主要是基于TD-SCDMA网络的，它们绝大部分都采用了创毅视讯、泰合志恒与展讯的芯片。其实CMMB最大的市场是GSM/GPRS手机，创毅视讯由于与MTK平台匹配较好而占据了较大优势，因此其CMMB芯片价格一直居高不下。据笔者了解，创毅CMMB芯片的批发报价大约为15美元/颗，加上接收模块等其他相关芯片和电路，普通手机实现CMMB功能，其成本要增加约22美元，也就是140元人民币左右。



今年8月，该公司在深圳召开的“2008 CMMB终端产品成果推介会”上还号召终端厂商不要打价格战，并建议增加了CMMB功能的终端产品提价600元，最终目标显然是希望维持自身较高的芯片价格。但是CMMB终端价格始终还得由市场说了算，目前进入CMMB芯片市场的厂商已超过6家，以色列半导体厂商Siano、苏州中科半导体和中科院微电子也都是这块蛋糕的有力争夺者。Siano公司原本是DVB-T和DVB-H市场的主要IC供应商，欧美市场上失利后转战中国市场，Siano推出的集成Tuner与解调器的SIP（SMS1180），尺寸为6.5mm×6.5mm，功耗仅31mw。最重要的是它将该SIP的报价直接降到了12美元，加上其他部件的价格比创毅的方案下降了5美元。以前都是欧美厂商先入市场保持一个很高的利润，现在反过来变成了海外厂商用杀价利器。Siano中国区总经理称有望明年一月SIP芯片价格将下降为10美元，明年下半年将会降至5美元以下。另一家厂商泰合志恒同样作好了价格大战的准备，他们将推出将Tuner与解调器封装在一起的MCP方案作为其第二代CMMB芯片，也是为了有效降低芯片成本。很显然CMMB芯片的价格是呈下降趋势的，因此终端价格很难如创毅所愿的稳定，更别提是600元的终端提价了。



无论如何，明年具备移动电视功能的手机将成为市场热点，从目前的形势来看只有CMMB标准能使生产商们能够马上赚到钱，但它的问题是无法提供有效的收费模式，这对移动运营商来说是非常痛苦的——眼睁睁看着一大块蛋糕却下不了刀子，因此有望成为国标的TMMB也有翻身的机会。对于CMMB来说，只要处理好市场培养和收费模式，即使独立运营也是有利可图的，毕竟大多数时候市场的选择才是真正的标准。

市场速递

索尼DSC-T700



索尼发布最新卡片式数码相机DSC-T700，继承了T系列外观时尚、超薄的特点。作为索尼T系列卡片机中又一内置4GB超大内存机型，T2的继承者T700拥有92万像素3.5英寸触摸屏，采用1/2.3英寸CCD，有效像素达1010万，搭配等效焦距为35～140mm的4倍光学变焦卡尔蔡司镜头，并具备脸部识别、iSCN智能场景模式等功能。这款产品有银、灰、红、粉红以及金色五种颜色，上市价格折合人民币约2850元，仍旧难逃定价虚高的嫌疑。

微软Arc Mouse



微软和罗技基本上就是鼠标的代名词，两者之间的争夺已经超越整个业界的竞争。因此在罗技Revolution家族赚足眼球后，微软开始反击。这款名为“Arc Mouse”的无线鼠标以移动应用为主，采用可折叠设计。与其他小得让人抓狂的笔记本专用鼠标相比，Arc Mouse展开后有着极佳的手感和丰富的按键，当然还有相当高的性能。如果你觉得现在的笔记本鼠标都太难用，Arc Mouse就是个完美解决方案。

台电M31

台电M31在硬件规格上相当不错，它采用富士通超宽MVA液晶屏，分辨率为432×240，水平可视角度达到170°，具有FM无线音乐共享功能，能够兼容绝大多数流行的视频格式，并可通过TV-OUT功能直接输出到电视，还具备新颖的双向式触控操作。当然最吸引人的是它的上市价格——4GB/399元，看起来是个物超所值的选择。



索爱T303c

索尼爱立信T303c在8月正式上市，虽然是一款低端产品，但其轻薄的金属外壳和漂亮的镀铬工艺却一点不比高端产品逊色。这款产品具备拍照、蓝牙、FM等功能，拥有时尚的外观和小巧别致的机身设计，上其上市价格为人民币980元左右，是一款非常有性价比的产品。



技术前沿



鲨鱼游泳衣

北京奥运会中破游泳世界纪录如拾草芥，其中最璀璨明星莫过于身穿鲨鱼皮泳衣的菲尔普斯，其单届八金的壮举堪称前无古人，也可能“后无来者”。有人说菲尔普斯的成功也有Speedo公司一份功劳，因为他的神奇泳衣是由Speedo公司、美国宇航局和澳洲流体实验室联合开发的，全名LZR Racer。从今年2月初该泳衣亮相算起，到北京奥运会之前总共48项记录被刷新，其中有44项世界纪录是由身穿LZR Racer的选手刷新的。LZR Racer通过了CFD实验，在风洞里测试表面摩擦力，没有任何缝合处，可以紧贴在运动员身上，它在水中的阻力非常低。不过这种泳衣造价昂贵，要价高达500美元，而且只能穿10次，据说顶级高手最多只能用6次。话说回来，大家到底是相信鲨鱼皮泳衣，还是相信某人其实是外星人呢？

奇思妙想

Bath Safeguard

泡浴当然是生活中的绝美享受，前提是水温合适。如果不想笨拙的拿个温度计，那么Bath Safeguard是非常棒的选择。Bath Safeguard看上去就像是一个的防水硅胶塞子，事实上它也确实可以充当浴缸的塞子。不过这个看似普通的胶塞里头装有LED灯泡以及温度传感器，不同的温度会让LED灯泡发出不同颜色的光来照亮整个浴缸，不仅实用还能大增特殊泡澡时的情趣。至于不使用浴缸的时候，还是不要把Bath Safeguard作为普通浴缸塞子的好，应该将其放在底座上透过无线的方式充电。



应用心得

编者按： 多媒体文件格式转换，一度曾经是热门的讨论话题，虽说目前以压缩文件大小为主要目的的转换不再需要，不过手机3GP等格式的流行，多媒体转换软件依旧有其用武之地。敬请关注本期推出的“多媒体转换软件你用谁？”

本期推荐文章

多媒体转换软件你用谁？

■北京 冬不拉

作为一个IT民工，笔者也难免被周围的朋友“呼之即来，挥之则去”，被用来解决各种电脑问题。最近一段时间被问得最多的就是转换软件用哪个好，实际上这也是长期以来上座率最高的问题。本着为大家进一步提供准确、快速服务的态度，笔者近日特意整理了一下该方面的知识，并在此与大家分享。

一、转换首选——格式工厂

由国人开发的这一款“格式工厂”（Format Factory）确实称得上“工厂”的名号（**如图1**）。它可转



换的格式全面覆盖视频、音频、图片及光盘镜像等4个类型，且在前3个类型中，所支持格式之广泛简直令人叫绝！而这款软件是在免费协议下授权发布，任何人都可自由使用。因此自从其诞生以来，就成为笔者推荐转换软件的首选，一切与转换有关的问题都可先求助于它。

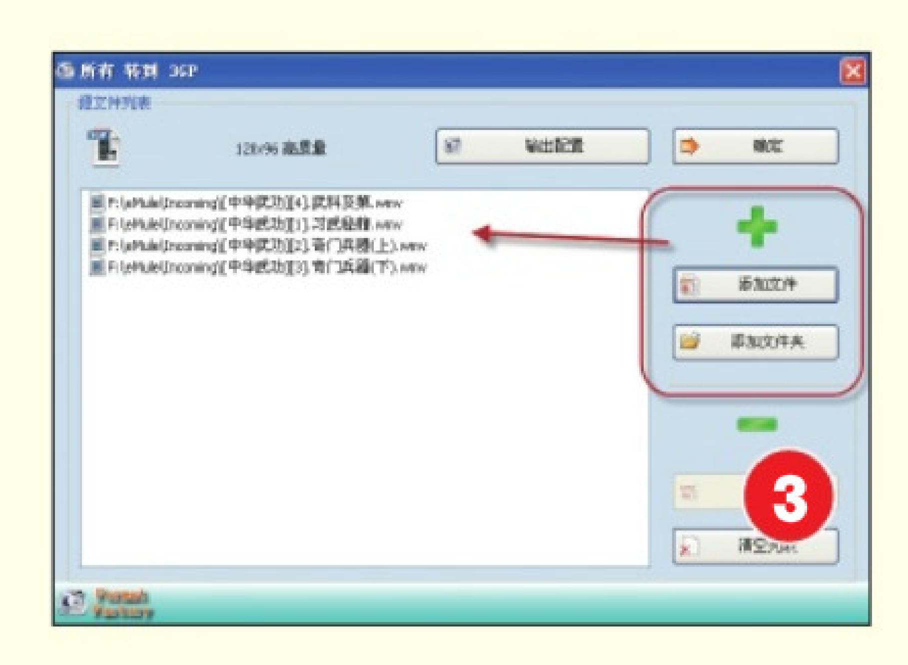
目前格式工厂的最新版本为1.45，分为安装版和绿色版两个版本，可到其官方下载页面http://www.formatoz.com/CN_download.html（注意网址区分大小写）选择下载。由于各种格式转换的流程大致一样，下文就以RMVB文件转为S60手机专用3GP格式为例进行说明，其他转换可参照进行。

1.选择转换类型

首先在软件左侧类型菜单处选择所需转换的目的格式，这里不用担心原始格式，一般来讲你用的格式都会被该软件支持。本例选择“视频”分类下的“所有 转到3GP”（**如图2**）。这里注意如果是为了给移动设备播放而转换格式，不妨到“移动设备\PSP\iPhone”类别下去选择更具体的分类，这样在后面就可简化配置操作。

2.添加文件

软件将弹出配置对话框（**如图3**），点击右侧“+”号部分的“添加文件”或“添加文件夹”添加源文



件，其中后者可将整个文件夹中的视频文件加入，而前者也可多选。总之，在这里你只要添加多个文件（可以是不同的格式），就可进行批量转换操作。

小窍门： 如果批量操作中有少数几个文件要修改某个特殊参数，也可先一起添加，设置批量参数后再个别修改，参考后面的步骤4。

3.配置输出

添加文件后可根据需要适当改变输出格式的具体参数，同时，对于音、视频转换，还可设置要转换的范围。前面第一步提到，如果选择“移动设备\PSP\iPhone”类别下针对具体硬件的分类，在这一步就可免去进一步配置参数的麻烦。

点击配置对话框上方的“输出配置”按钮打开“视频设置”对话框。软件自定义了一系列常用的转换设置，可通过下拉框自由选择（**如图4**）。不同的设置将决定下方各项



具体参数是否可进一步变更（例如选择128×96设置，就不可再改变屏幕大小），不能变更的将显示为灰色，如果想完全控制请选择“自定义”设置。这里以设置转换范围为例说明如何变更参数。

首先点击参数中的“设置范围”，将发现“数值”框最后出现一个下拉三角符，初始值为“否”，点击其选择“是”（**如图5**）。这样下方的“开始时间”和“持续时间”将由灰色变黑色，

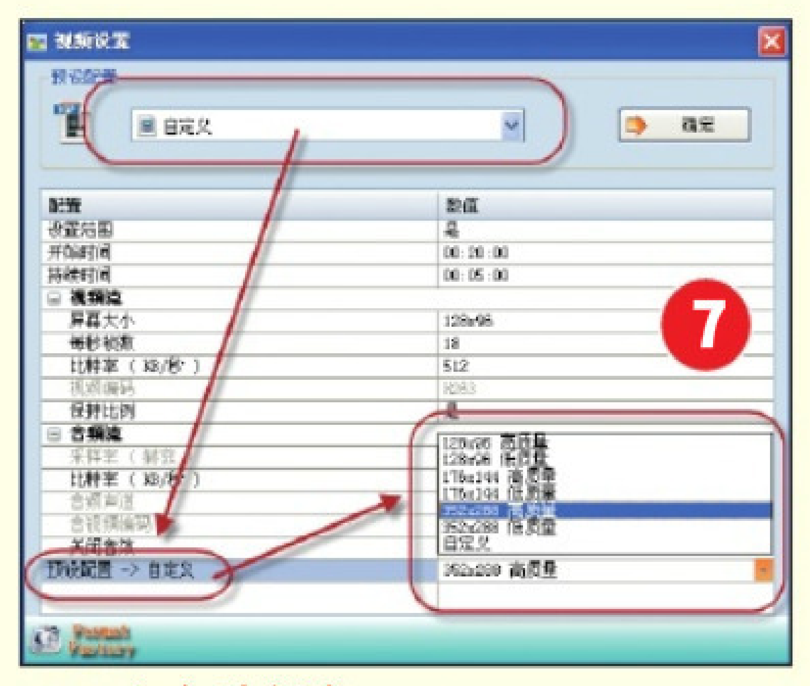


变得可编辑（如图6），将它们改变为想要的范围即可



（注意这里的时间格式为“时：分：秒”，最后转换的是“开始时间”+“持续时间”这一段视频的内容）。

最后，如果你希望在预设模式上直接修改个别参数，请先选择“自定义”模式，这时最下方将出现“预设配置→自定义”参数，在后方数值处选择预设模式即可（**如图7**）。



4.启动任务

配置完成后“确定”回到主界面，会发现右下方列出了你所添加的任务（**如图8**）。如果没有任何疑



问，点击工具栏上的“开始”按钮就可转换。否则也可移除任务、继续添加新的任务，或者右击某一任务，个别变更其转换参数。

小窍门：如果有多个转换任务，又有事想出门，建议逐一添加、配置，再到软件中“选项”勾选“转换完成后→关闭电脑”，之后再开始转换。

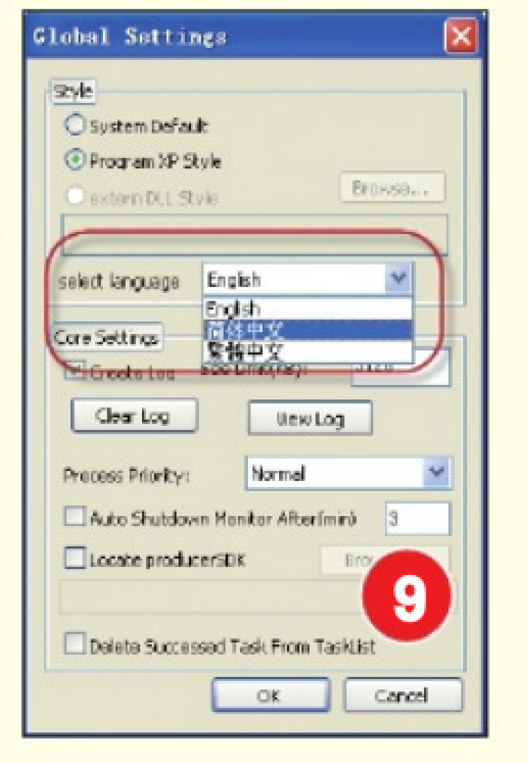
不过俗话说“金无足赤”，最后说一下格式工厂的不足。首先，它不能将视频转换为常见的RMVB格式（但却支持RMVB/RM转换为其他格式），其次，它不支持音、视频的分割（有朋友会立刻联想到“合并”，但实际一般应用很少用到合并，合并时一般都直接用“绘声绘影”等影音编辑软件完成，因此本文也不予考虑）。而这两个问题平常也没少见，因此，以下将寻找软件来弥补。

注意：理论上利用“格式工厂”在同类型之间的转换（如：WMV转为WMV），再加上范围设定，也可实现分割，但除非编码配置与原格式完全一致，否则都是有损分割。

二、RMVB目标转换

Easy RealMedia Producer（以下简称ERMP）是这方面的一个上佳选择。这是一个免费的批量RealMedia生成器，可将各种常见的视频格式转换为RMVB/RM格式，其编码参数设置非常全面，可满足各种需要。同时它还附带了一个编辑器（Editor），可用于分割、合并RMVB/RM文件。你可到http://www.onlinedown.net/soft/25946.htm下载该软件。

ERMP初次执行时会弹出一个软件环境设置（Global Settings）对话框，这里最重要的是将语言设置为“简体中文”（**如图9**）。接下来的主界面中，先将要转换的文件“添加”入任务列表，再选中一个或多个任务应用“参数设置”（**如图10**）。







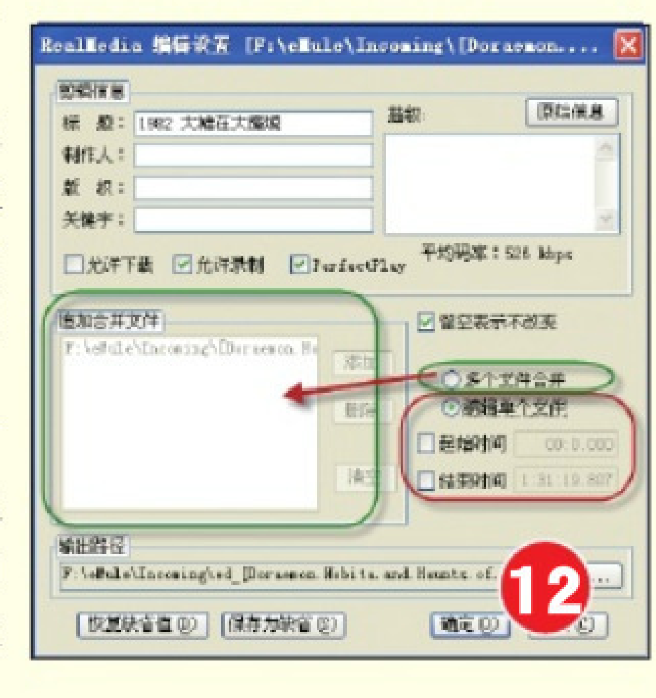
一般“参数设置”接受默认选项就可生成与原视频同画面大小的RMVB文件，当然你也可设置自己的参数（**如图11**）。这里拣几个重要的参数简单介绍一下。

1.如果想生成老式的RM文件，请在“压缩设置”中选择“固定码率”。

2.如果想改变画面大小，请点击“过滤设置→调整画面大小”，点击后面的“更多”还可剪裁边界。

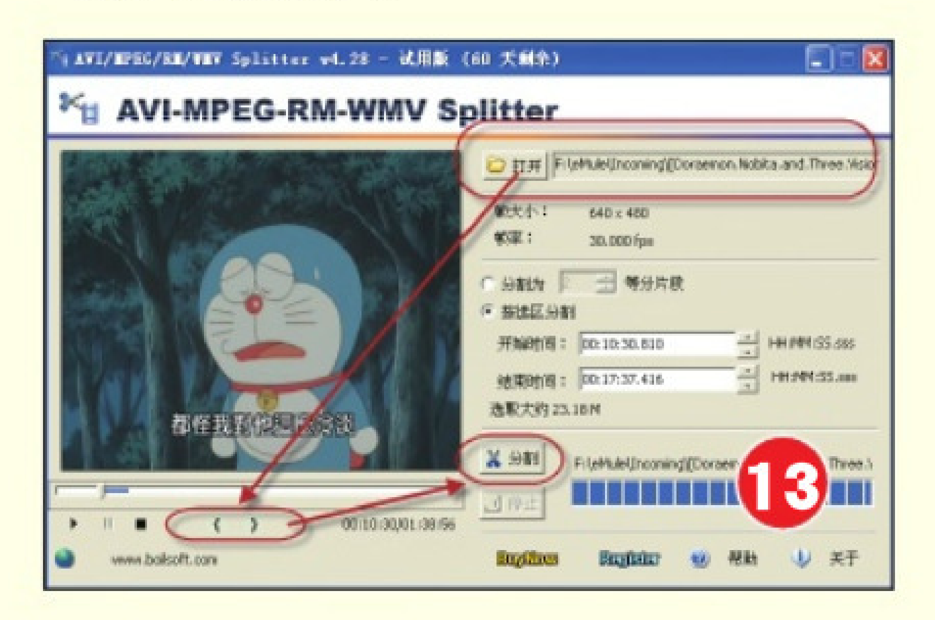
3.如果想截取视频，请选择“过滤设置→设定影片结束时间”，不过这里无法设置开始时间，如果想从头裁剪，请转换后再用其附带的编辑器编辑。

最后再简单介绍一下其编辑器的用法。编辑器的主界面及操作与转换器完全一样，只是参数设置有所不同（**如图12**）。这里注意，默认设置为分割文件，这时可填入起始时间与结束时间；如果要合并文件，则应选择“多个文件合并”，再“追加合并文件”。



三、无损分割

这方面笔者推荐共享软件“AVI/MPEG/RM/WMV Splitter”，实际可分割的格式比软件名称中的更多，还包括MP3、RMVB、ASF等。软件为无损分割，分割速度极快。注意该软件最新版为5.01（下载地址为http://www.newhua.com/soft/5124.htm），但笔者试用发现不能正常分割RMVB，不知是否个别Bug，笔者现在使用的是4.28版本（下载地址为http://www.97sky.cn/downinfo/1312.html），大家可根据自己情况下载（记得前面的ERMP可完美分割RMVB文件）。



软件使用简单方便，只要打开要分割的视频/音频文件，再通过影片预览选择起始与结束点（**如上页图13**），再点击“分割”，即可完成任务。此外，你也可选择将文件分割为若干等分片段。

小窍门：如果在使用视频转换类软件时出现“缺少编码（Codec）”等出错提示，一般是因为你的系统上没有安装源文件格式的解码器。建议安装“K-Lite Mega Codec”“暴风影音”等全功能解码播放器后再尝试。

应用以上3个软件，基本可搞定绝大多数格式转换任务。不过转换工具是应用软件中的一大类，除了以上列举的软件外，还可能有其它更优秀的选择，本文权当抛砖引玉，也欢迎大家与我们一起交流。（**编者注：**本期“中国共享软件”子栏目中的“光盘刻录大师”就是一款全面的音/视频转换软件，支持包括RMVB在内的视频分割/合并/截取，大家也不妨一用。）P

化腐朽为神奇，手机照片也能冲洗

■四川 党伟

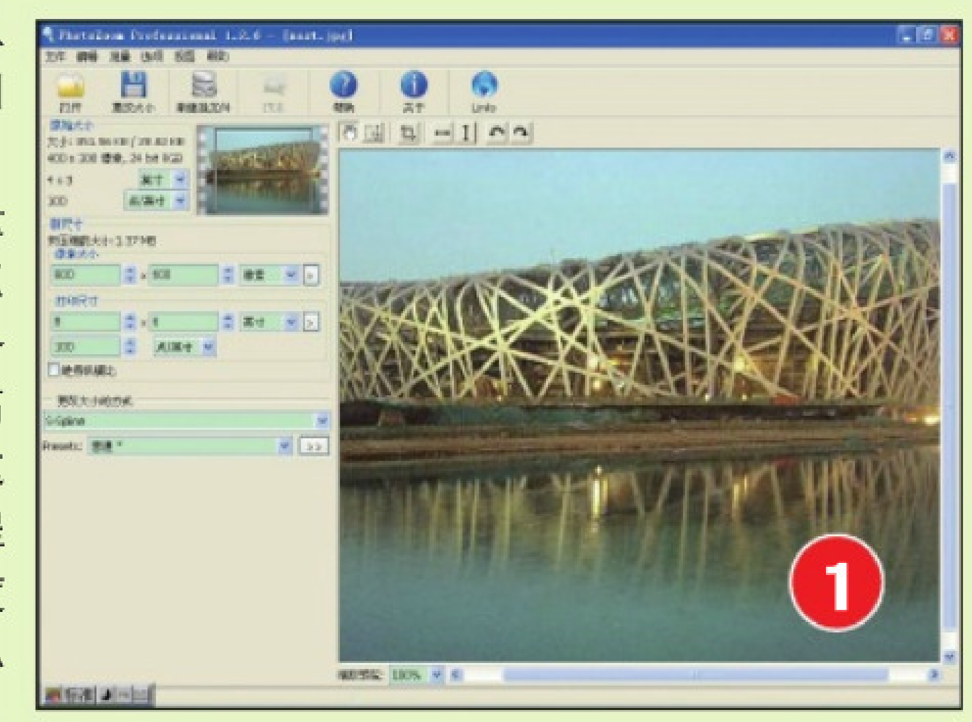
哲人说：“世界上并非没有美，而是缺乏发现美的人。”作为一个追求美的好“色”之徒，我们自然不可能每时每刻都捧着数码相机准备四下扫射一番，有时为了留住那精彩的一瞬间，不得不因陋就简，用手机进行抓拍。

虽然现在拍照手机的像素增长得十分迅速，200万像素已经成了很多手机的标配，但是毕竟比不上数码相机，拍出来的照片在手机上看着还可以，但尺寸、质量还是不尽人意，如果要拿去冲洗，相纸上的锯齿、粗颗粒就十分刺眼。幸好我有PhotoZoom（http://www.xdowns.com/soft/31/93/2006/Soft_30366.html）可以进行无损放大再冲洗。

这是一款新颖的、技术上具有革命性的对数码图片进行放大的软件。通常的软件对图片进行放大时，总会降低图片的品质，而这款软件可以将尽可能地提高放大图片的品质，其最大特色是可以对图片进行放大而没有锯齿，不会失真。

软件使用起来非常简单，三步就化腐朽为神奇。

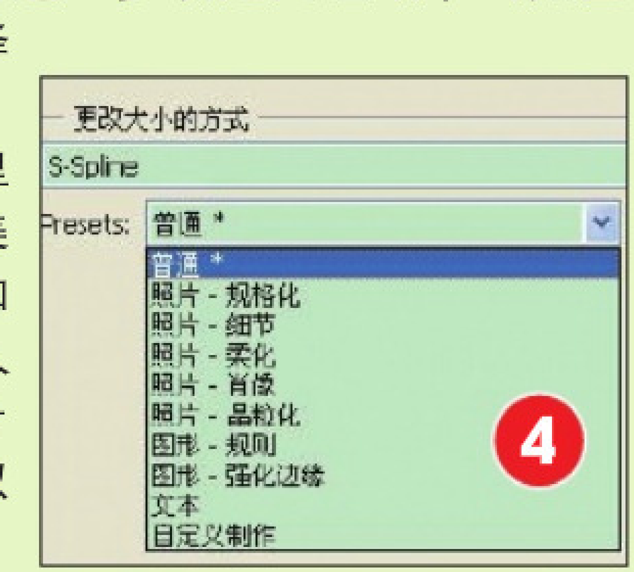
第一步，单击“打开”，载入原始图片并在“原始大小”中确认一下原始图片的像素、尺寸，尽量选择好一点的照片（各项数值越高越好），这样放大过程中的失真度也会尽量小（**如图1**）。



第二步，输入我们所需要的像素及尺寸。通常所冲洗的5寸照片是3英寸×5英寸（12.7cm×8.9cm），采用800×600像素；6寸照片是4英寸×6英寸（15.2cm×10.2cm），采用1024×768像素；1寸证件照则是2.5cm×3.5cm，413×295像素。如果你觉得麻烦，可以单击旁边的浏览键，软件考虑得非常全面，已经为我们预置了几种格式，基本上能够满足我们的需要（**如图2、图3**）。



第三步，设定一下对图片的处理模式。推荐使用S-Spline，这是一种申请过专利的，拥有自动调节、进阶的插值算法的技术，优化效果比较好。我们还可以根据照片的内容和自己的需要进一步设定处理细节（**如图4**）。两者相互比较，选择最佳效果。



有了这款软件，手机里所保留的精彩瞬间就能完美地展现出来。除此之外，如果我们在论坛发帖时想加入一些图片，有些论坛对图片大小做了限制，我们也可以用这款软件搞定。P

合理规划品牌笔记本出厂后的巨型C分区

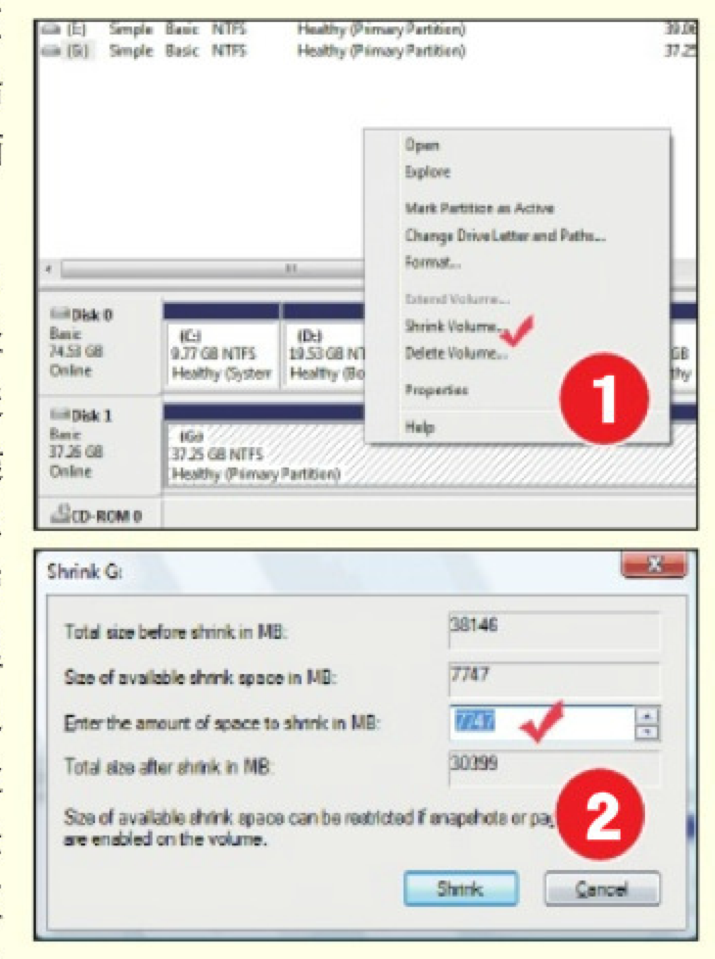
■江苏 粟遥

众所周知，很多笔记本生产厂商在出厂时都已经将硬盘分区，通常为两个分区，第一个用作系统分区（C分区），第二个为恢复文件所在的隐藏分区，存放的是“一键恢复”功能所需的所有支持文件，而通常“一键恢复”都会从隐藏分区读取厂商预先准备好的操作系统镜像，抽取、解压缩到系统的第一个磁盘分区（通常为C分区）。这样的预设看起来是为方便广大用户在系统崩溃时恢复出厂状态，殊不知，日积月累，用户在这个巨大的C分区中存放了几十GB甚至上百GB的数据后，一旦系统崩溃后一键恢复至出厂状态，所有的用户数据都将随之丢失。虽然很多厂商提供了多种数据备份的解决方案，但试想一个80GB的分区需要多少张DVD才能把数据备份出来？于是很多用户选择了直接将隐藏分区中的正版系统丢弃而使用各种渠道获得的操作系统，不仅白白丢弃了已付费的一份正版Windows授权，也将自己暴露在盗版的阴影当中。

那么如何才能既保留隐藏分区中的系统，又做到数据万无一失呢？本文将指导读者一步步破解品牌笔记本中的“巨型C盘”。在Windows Vista的磁盘管理当中有一项新增的功能在这里就能派上大用场——这就是“压缩卷”（Shrink Volume）”。

小知识：“压缩卷”的实质是将某一磁盘分区中的空闲空间从该分区分离出来，形成一个新的分区，并修改磁盘的MBR（主引导记录）标识此项分区调整，对于Windows Vista来说，调整后的磁盘分区完全是无损并且对用户透明的。

下面的操作最好在硬盘中还没有用户数据的时候进行，如果电脑已经使用了一段时间，首先需要确保C分区内的所有重要文件都已经妥善备份。接着依次进入“开始菜单”，右键单击“计算机”，在弹出的菜单中选择“管理”。出现计算机管理控制台窗口后，在左边树形视图中选择“磁盘管理”。在右边的列表视图中右键单击需要压缩的分区（在本文中为C分区），出现**（如图1）**的菜单。在弹出的菜单中选择“压缩卷”，出现**（如图2）**的窗口。



在“输入压缩空间量（MB）（Enter the amount of space to shrink in MB）”文本框中填写需要压缩的磁盘大小，由于我们需要尽可能的从C分区中“夺取”空间，所以在本文中使用默认值（即最大可压缩的大小值）即可。经过大约几秒后的处理，系统已经将C分区分成两个分区，其中第二个分区就是刚刚填写的大小。由于Windows自身文件分布等原因，比如页面文件在系统运行时的锁定以及某些系统文件不可移动，不能保证完全将C分区中的所有空闲空间划分为一个新分区，如果此时电脑还未多次使用，通常可以释放出大约为原先C分区一半大小的磁盘空间。此时就可以进入第二步了。

重新启动电脑，进入厂商的一键恢复界面，通常需要按F2或者F10等特殊的键或键组合进入。执行一键恢复程序，将预装的系统恢复到磁盘的第一个分区内（在本文中为C分区），完成后即可进入新的系统。此时如果仍然觉得C分区空间很大，则可根据需要继续执行上述步骤，直到分区大小大致符合要求后停止。根据实验，一个原先大小为160GB的C分区只要执行2至3次上述操作即可压缩到20GB至30GB，完全可以满足Windows Vista系统分区的典型大小要求。最后将释放出来的所有逻辑分区删除后合并成所需大小的一个或多个分区，便可以满足正常的数据存放使用，从此再也不用担心系统崩溃后数据丢失的风险了。

操作中需要注意的几点是：

1.执行Shrink的过程中不要随意格式化C分区或者删除分区，这样做会令系统重写硬盘MBR造成恢复分区的引导信息丢失，以后将无法使用恢复分区中的“一键恢复”程序；

2.如果电脑使用过一段时间，必须备份C分区中已经存有的数据，它们将在第一次恢复系统时全部丢失；

3.本文中没有使用任何第三方磁盘工具，如果读者此过程中使用第三方磁盘工具进行本文中所述操作，需重新评估风险。P

带着祝福，捎一份说唱脸谱

■湖北 感恩的心

什么是“说唱脸谱”，顾名思义，我们可以通过一张张生动的面部表情来传递情感，让这些能说会唱的“脸谱”成为爱心小精灵，给好友捎去一句问候，给爱人送上一份关爱，给亲人送上一份暖暖的祝福。

当自己点播了“说唱脸谱”之后，好友将会在短短几秒钟时间内通过QQ收到自己发出的心意，当然我们还可以邀请其他好友见证你的这份心意。向好友发送“说唱脸谱”方法很简单，操作如下：

第一步，首先打开“说唱脸谱”主页（http://lianpu.qq.com/index.do），在“百变脸谱”标签页下，我们可以清楚地看到，“脸谱”已经归纳为祝福、表白、生日、歉意、感谢和搞笑等几个类型，自己想要向好友发送什么类型的“说唱脸谱”，进行相应选择即可。比如说笔者要向好友发送一个祝福型的“说唱脸谱”，则先单击一下“祝福”选项卡，接着在下方众多祝福“说唱脸谱”中选择一个自己比较满意的，单击下方的“点播”按钮**（如图1）**。



第二步，此时会出现“点送给QQ好友”窗口，在“接收方QQ号”和“接收方称呼”空白框中键入好友的QQ号和昵称，然后在“说点啥-自写”输入框内键入自己想要对好友说的话语，并在稍下方3个信使宝贝中选择一个信使，最后点击“开始制作”按钮**（如图2）**。

第三步，这样一来，我们便可以预览到自己制作的“说唱脸谱”了，感觉满意的话，再

点击一下“效果不错现在发送”按钮（**如图3**），短短几秒钟之内，你的好友便可收到你传达的信息了。

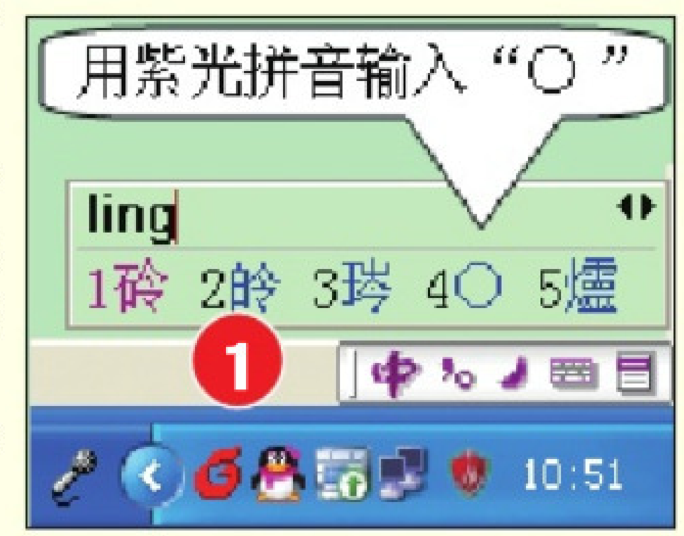
友情提示：由于QQ的“说唱脸谱”还处于测试阶段，自己要想发送“说唱脸谱”，需要首先获得体验权才行。



“〇”字的输入六法

■山东 王杰

在汉字王国里，原本是没有“〇”字的。1973年出版的《现代汉语词典》作为词条之一，开始有了“〇”。从此，“〇”被认定为是一个汉字。在“音序检字法”里，“〇”被列在“L”字母中，拼音为“líng”。这个“〇”主要用在年份中，比如二〇〇八年。然而，由于〇字在电脑输入中的不便性，许多人在输入“二〇〇八年”时就用阿拉伯数字“0”或字母“O”来取代中文小写数字“〇”。这看上去有些别扭。在此，笔者就“〇”字的输入做一简单介绍。



一、拼音输入法

“〇”的读音为“líng”，所以在有些拼音输入法比如微软、紫光、搜狗等拼音输入法中可以直接使用拼音ling输入“〇”字。当然，通常要往后翻页才能找到“〇”字（**如图1**）。

二、智能ABC输入法

在智能ABC输入法中，要输入“〇”字，可以键入“i0”（0是数字）并按下空格键，而键入“i2008n”并按空格键可直接得到“二〇〇八年”。

三、智能陈桥输入法

智能陈桥输入法提供了两种输入“〇”字的方法。方法一是键入外码“;yq”（即一个半角分号和“圆圈”二字的拼音首字母），并按下空格键；方法二是键入五笔编码“nnnn”，然后选择第4个候选字（**如图2**）。



四、软键盘法

大多中文输入法的状态条上都有一个软键盘按钮，利用它可以输入“〇”字，方法是：右键单击软键盘按钮，然后单击“特殊符号”（**如图3**），在打开的软键盘中“T”对应的即是“〇”字（**如图4**）。此时，单击软键盘中“T”或按下键盘上的“T”键皆可输入“〇”字。输入完毕，单击输入法状态条上的软键盘按钮关闭软键盘。



五、ASCII码输入

每个字符在电脑系统里都有相对应的ASCII码，只要按下Alt键和它对应的编码的数字键就能把字打出来了。“〇”字对应的ASCII码是41456，所以要输入“〇”字，可进行如此操作：按住Alt键，再按数字小键盘上的41456（不能使用主键盘区中的数字键），松开Alt键。要使用数字小键盘上的数字键，需要NumLock处于打开状态。但该法不能够在Word文档中输入“〇”字。

六、Word文档输入

Word提供的符号集中就包含了“〇”字，可以直接将之输入到文档中。比如，在Word2003中要输入“〇”字，具体操作是：在“插入”菜单中，单击“特殊符号”，在打开的对话框中切换到“特殊符号”选项卡，然后单击“〇”（**如图5**），最后单击“确定”按钮。



怎么样，以后要把汉字王国里的“〇”字输入到电脑文档中不再为难，也不会再找替代品了吧？

电脑变身“小闹钟”

■四川 党伟

网上的世界很精彩，往往使人不知不觉就沉溺其中，忘了吃饭还算小事，要是忘了公司的什么重要活动，下场岂不很悲惨？这时我们就需要定时提醒了。既然现在已经是E时代E生活了，我们自然要用电脑定时器。





比较了N个定时器之后，终于选择了这个——Multi Timer（下载地址为http://www.skycn.com/soft/23082.html）。首先这款定时器是中文的，而且比较小巧，才249kB，只有一个可执行文件，完全免费无需注册。界面简洁，功能单一又足够，没有任何华而不实的东西。



软件执行后，点击“定时1”（如图1）。这里有两种定时方式，正计时和倒计时。如果选择“正计时”，单击“开始”就开始为你记录完成某项工作所用时间了。如果是“倒计时”，还可以起个名字作为这个定时的标识符，并在“消息”中输入时间截止后显示的提醒信息，比如该睡觉了、起床了、鸡蛋煮熟了、上网时间到了等。最后设定好倒计时的时间，单击“开始”，它就为你工作了。



我们可以将它最小化到系统托盘里（如图2），不影响你的正常工作。时间一到，它就会自动弹出一个带有警示声的提示框（如图3），很明确吧？

这款软件同时支持多达10个定时器（如图4），这样一款苗条能干的绿色软件，令你万事无忧。

病毒名称：Logogo蠕虫变种B（Worm.Win32.Logogo.b）



病毒类型：蠕虫病毒

病毒危害级别：★★★

病毒分析：这是个蠕虫病毒，病毒通过U盘或网络方式传播。该病毒会在系统目录中建立文件夹并释放Wdfmgr.exe病毒文件，病毒为了自动运行，在每个硬盘分区中生成Ntldr.exe和Autorun.inf病毒文件，通过修改注册表键值实现开机自动启动。为了躲避杀毒软件查杀，该病毒还会通过注册表映像劫持使得多款杀毒软件或安全工具无法打开，该病毒会下载大量木马病毒到本机，清除困难，给用户带来较大的安全影响。

手工删除：

第一步、清除掉内存中的病毒

1.按住Ctrl+Shift+Esc调出“任务管理器”，单击“进程”页。

2.找到名为“wdfmgr.exe”的进程，在其上点击鼠标右键，选择“结束进程”。



第二步、删除染毒文件

1.进入到C:\WINDOWS\Fonts\00-1A-6B-62-76-B9\system目录中，将Wdfmgr.exe文件删除。由于该文件是隐藏属性的，所以如果进入到System目录中找不到病毒文件，需要先将系统隐藏属性打开后，再删除。

2.进入到每个硬盘分区跟目录中，将Ntldr.exe和Autorun.inf文件删除。

第三步、删除注册表中的病毒信息

1.点击电脑屏幕最下方的：“开始”→“运行”，输入regedit后回车，在HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\Currentversion\Run中，将"TBMonEx" = C:\WINDOWS\Fonts\00-1A-6B-62-76-B9\system\wdfmgr.exe键值删除。

2.找到HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows NT\CurrentVersion\Image File Execution Options目录，将该目录整个删除。



瑞星提示：

1.手工清除病毒有一定风险，建议使用杀毒软件进行清除；2.安装专业的防毒软件升级到最新版本，并打开实时监控程序；3.养成良好的上网习惯，不打开不良网站，不随意下载安装可疑插件；4.把网银、网游、QQ等重要软件加入到“瑞星账号保险柜”中，可以有效保护密码安全。

读者 高鑫伟问：最近我申请了一个GMail邮箱，感觉的确不错，不仅完全免费，容量巨大，还有优秀的过滤和反垃圾邮件功能。这里有几个问题想请教一下，一是如何实现多个联系人快速群发邮件，二是如何通过手机访问GMail，三是如何将GMail邮箱变成网络U盘？

答：当联系人比较少时，使用“抄送”方式群发即可。不过如果要给很多个联系人同时群发，使用这种方法就不太合适了。你可以使用GMail的“搜索联系人”功能，实现快速群发邮件：点击想要群发的一个联系人，修改联系人信息，在备注里输入一个关键字，如“同学”。把所有想要群发的联系人地址都在备注中加入同样的关键字。当要发送邮件时，点击进入通讯录，在“搜索联系人”框中输入“同学”，就可以搜索到所有符合要求的联系人，再进行“撰写”就可以了。

只要你的手机支持WAP上网，通常就可以登录GMail，随时随地访问自己的GMail信箱，访问时只需在手机的网络浏览器中输入http://m.gmail.com即可。GMail手机版界面能针对手机自动进行优化，智能手机还可以访问照片、Word文档等附件，如果GMail联系人录入了电话号码，还可通过电话答复邮件。至于将GMail邮箱变成网络U盘也很简单，你只需要在电脑上安装一款名为“GMail Drive Shell”的软件，安装完成后，系统会自动生成一个新的盘符，双击之后只要输入GMail用户名和密码即可正常使用。

读者 冰冰问：单位局域网，一台服务器（安装XP系统），大概连接了30多台机器，工作站用户经常访问服务器中的共享资源，如果访问人数较少速度很快，当使用人数较多时，速度就会非常缓慢甚至现连接超时。请问原因何在，该如何解决呢？

答：这个问题我们要从软硬件两个方面来分析。硬件上，如果服务器配置较低，或网卡、网线、交换机等网络设备档次不够，网络接头接触不良等，都可能导致网络速度变慢的问题。

软件上要注意Windows系统在默认状态下对共享访问连接的数量进行限制的问题，一旦同时访问某个共享文件夹的人数超过10个的话，那么共享访问的速度就会受到明显影响。我们可以取消系统对用户访问数量的限制：进入“工具”→“文件夹选项”，在弹出的文件夹选项对话框中，单击“查看”选项卡，并在对应的选项设置页面中将“使用简单文件共享（推荐）”项目的选中状态取消，然后找到服务器中的共享文件夹，并用鼠标右键单击该文件夹，在弹出的快捷菜单中执行“共享和安全”命令，在该界面的“用户数限制”设置项处，选中“允许最多用户”选项即可。

读者 国强问：最近单位要对员工进行培训，使用PPT制作幻灯片，由于培训内容中文字占有较大部分，有时一段话太长，在一张幻灯片中就需要包含大量的文字，如果字体设置太小也不合适，请问是否有好的方法解决这个问题？

答：建议你使用滚动文本框来解决这个问题。具体方法如下：在工具栏上点右键，在弹出的菜单中将“控件工具箱”选中，使它在工具栏上显示。单击控件工具箱中的文本框按钮。此时鼠标变成一个十字形，拖拽出一个文本框。在文本框中点鼠标右键，弹出快捷菜单，选择“属性”。

其中能看到“滚动ScrollBars”属性的设置：0-ScrollBarsNone 无滚动条，1~ScrollBarsHorizontal 水平滚动条，2~ScrollBarsVertical 垂直滚动条，3~ScrollBarsboth 水平和垂直滚动条。在这里选择垂直滚动条。在“行为”栏中有一项MultiLine，这是多行的选择，选择True。接着在文本框上点击右键，在弹出快捷菜单上执行“文字框对象→编辑”，就可在文本框中输入较多文字，同时也设置较大的字体，从而较好解决你遇到的问题。

读者 罗东问：我一直使用Premiere 6.5编辑视频文件，能导入和编辑MPEG文件，但不能直接输出MPEG格式。得先输出为AVI格式，再用TMPGEnc等编码工具压缩成MPEG文件，请问能不能让Premiere直接输出MPEG文件呢？

答：我们可以用间接的方法来达到这个目的。这里推荐大家用“Premiere Video Server PlugIn”。安装完成后，在Premiere中一个项目编辑完成后，执行“Export Timeline/Movie”命令，单击弹出的输出文件窗口（Export Movie）右下角的“Settings”按钮，在总体设置（General Settings）中的文件类型（File Type）下拉菜单中选择“Video Server”，单击后面的“Advanced Settings”按钮，在“Frame Server”选项卡中选择服务模式为：“AVIWrapper”，默认的虚拟AVI文件名C:\IPCServer.AVI，不需要修改，接下来运行TMPGEnc Plus，在主窗口中单击输入影像栏后面的“浏览”按钮，找到虚拟AVI文件名“C:\IPCServer.AVI”即可。

读者 林菲菲问：家里有3台电脑（都安装Windows XP系统）组建了一个小网，网络连接正常，相互将都能Ping通，不过当我用鼠标双击目标计算机图标，准备进入到该计算机中访问其共享资源时，却出现登录失败、用户访问账号受到限制等提示。请问原因何在？该如何解决？

答：造成这类问题的原因很多，比如系统没有设置登录密码，而又启用了“使用空白密码的本地账户只允许进行控制台登录”这一系统组策略，当访问目标计算机中的共享资源时，就会出现用户访问账号受到限制这样的问题。执行“gpedit.msc”，在组策略编辑窗口的左侧列表区域，用鼠标双击“计算机配置”策略选项，在其后展开的组策略分支下面依次选中“安全设置”→“本地策略”→“安全选项”项目，在“安全选项”项目所对应的右侧列表区域，找到其中的“账户：使用空白密码的本地账户只允许进行控制台登录”选项，并用鼠标右键单击该选项，从弹出的快捷菜单中执行“属性”命令，选中“已禁用”即可。

接着我们找到“网络访问：本地账户的共享和安全模式”这一策略选项，并用鼠标右键单击该策略选项，从弹出的快捷菜单中执行“属性”命令，选中“仅来宾-本地用户以来宾身份验证”选项，这样再通过网上邻居窗口访问对方计算机时，就看不到密码限制提示了。最后还要注意Windows防火墙的正确设置，打开“Windows防火墙”设置对话框，单击“例外”选项卡，注意选中其中的“文件和打印机共享”项目。





尼康2008年秋季新品发布会在京举行

■本刊记者 冰河

2008年8月27日下午，尼康映像仪器销售（中国）有限公司在北京JW万豪酒店举行2008秋季产品发布会，发布了新款DX格式数码单反相机D90和AF-S DX尼克尔18～105mm f/3.5～5.6G ED VR镜头。尼康映像仪器销售（中国）有限公司董事长兼总经理金子博明先生等高层领导出席了本次发布会。金子博明先生回顾了08年上半年中国数码相机市场的发展，并提出了奥运之后尼康在中国影像产品领域发展的新战略——尼康将秉承一贯的企业服务理念，除致力于给中国消费者提供更多优质产品、继续完善售后服务之外，坚持履行企业公民的社会责任，积极推动中国影像文化的发展。



图为尼康2008年秋季新品发布会现场

尼康映像仪器销售（中国）有限公司副总经理五井力先生在发布会上介绍了D90的开发理念。尼康在发布会上展出此次新产品的同时，还展出了8月7日全球同步发布的5款COOLPIX系列轻便型数码相机（P6000、S710、S610、S560和S60），供来宾们试用。这也是尼康2008秋季新品首次在中国媒体以及消费者面前集体亮相。此外，著名歌手王力宏也应邀出席本次发布会，以尼康中国大陆地区品牌形象代言人的身份与广大媒体见面。

此次发布的D90基于尼康EXPEED数码影像处理技术，拥有1230万有效像素和独特的场景识别系统，具备LCD即时取景功能，支持GPS和HDMI（高清多媒体界面）输出，并拥有D-Movie（数码短片）拍摄功能，这也是目前市场上首款具备短片拍摄功能的数码单反相机。同期发布的AF-S DX尼克尔18～105mm f/3.5～5.6G ED VR将作为D90的套机镜头，焦段覆盖18～105mm（相当于35mm格式的27～157.5mm），能满足从广角风景、室内至人像和中距离的不同拍摄需求，最近对焦距离约0.45m，内置宁静波动马达（SWM），并采用独特的皮革包裹外部设计。P



软件圈

奇虎宣布起诉瑞星

2008年8月26日，奇虎360宣布，就有关损害名誉权事宜，正式起诉瑞星公司和“中关村在线”网站。奇虎公司在起诉书中表示：一直以来，作为奇虎360的竞争对手——瑞星公司在各种场合，通过各种方式，持续不断散布大量攻击奇虎360的言论。尤其是在奇虎360推出永久免费的杀毒软件之后，在各种报刊和网站上，忽然出现大量有组织、有计划地攻击辱骂360的文章和谣言。瑞星公司不但在自己的软件界面上大量推荐和传播此类文章，甚至不惜重金到处购买广告位，在一些大网站或大型客户端软件的显著位置，以广告形式投放这类文章。为此奇虎方面决定用法律武器维护自己的合法权益。对于奇虎提出的诉讼，瑞星公司发表声明称，对手提出诉讼的理由完全没有根据，奇虎360靠炒作挽救不了被用户抛弃的命运。



网络帮

谷歌正式推出网络浏览器

9月2日，谷歌公司在官方博客中正式确认，于当日在全球100多个国家同时推出名为“Google Chrome”的网络浏览器。目前该浏览器只适于Windows系统，而Mac和Linux版本将随即推出。据消息人士称，谷歌之所以计划推出自己的浏览器，是因为担心微软IE8的新特性可能不利于其搜索业务，其中包括隐私权和更加以微软为中心的搜索栏等特性，前者可能令谷歌无法收集其广告有效性等相关信息，同时谷歌此举将令两者之间的战争更加白热化。谷歌方面则是这样给出开发网络浏览器的理由：“因为我们相信它能给用户带来更多价值，同时有利于推动Web创新。”在谷歌，大量工作都是通过浏览器进行的，搜索、聊天、收发邮件和协同开发等。在空闲时间，用户通过浏览器购物、登录网络银行、读新闻、与好友交流等。每天花费在浏览器上的时间如此之多，使谷歌不得不考虑什么样的浏览器最适合当



前的Web发展趋势。Google Chrome支持多标签浏览，每个标签页面都在独立的“沙箱”内运行，在提高安全性的同时，一个标签页面的崩溃也不会导致其他标签页面被关闭。Google Chrome基于更强大的JavaScript V8引擎，这是当前Web浏览器所无法实现的。

广东首个官方教育视频网开通

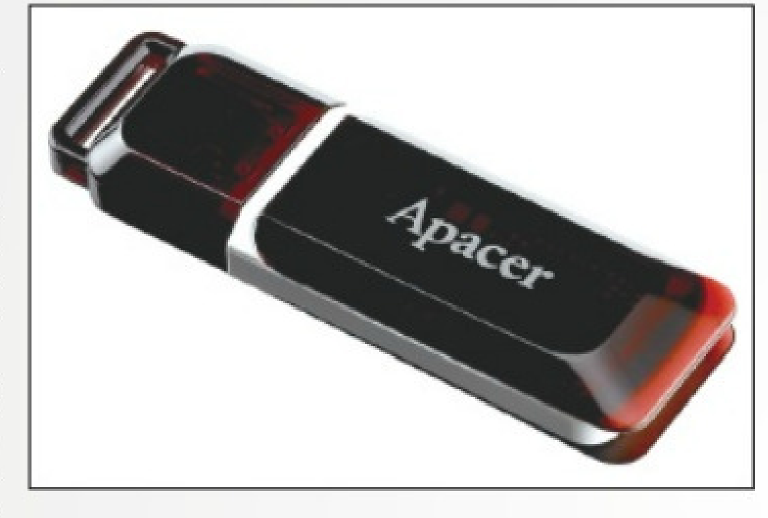
继2000年开通全省首个地级市教育信息网——中山教育信息网后，中山市又率先开通全省首个官方教育视频网——中山教育视频网（v.zsedu.net）。据了解，中山教育视频网设有“直播频道”“教育动态”“时政新闻”“活动跟踪”“空中教室”等10余个频道，以全市教师、学生、家长为主要服务对象。所拥有的1万多个近1500GB总容量的名师课堂实录涵盖中小学各学科，名师讲课、知名专家讲座等视频将成为中小学教师专业业务提升的典典范，为教育者与受教育者间的切磋研讨、互动交流搭建了交流平台。



硬件店

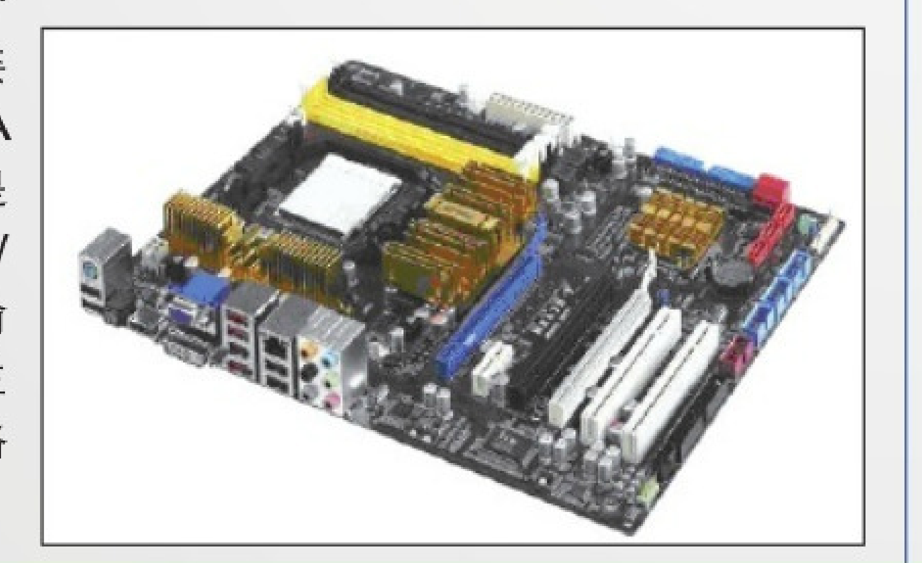
闪存盘价格战开始

2008年8月31日，宇瞻科技宣布对其AH320微笑碟、AH321钢铁侠两款产品进行新一轮调价，最高降幅达百元，降幅之大在同类产品中非常罕见。调价后宇瞻所有闪存盘产品价格统一为45元（2GB）、69元（4GB）、135元（8GB）、278元（16GB），本次促销于9月1日在全国统一展开。



华硕发布790GX整合主板

华硕近日发布了一款M3A78-T主板，采用最新的AMD 790GX+SB750芯片组，支持AMD Socket AM2/AM2+接口的PhenomFX/Phenom/Athlon/Sempron处理器，最高支持5200MT/s前端总线。主板提供4根内存槽，支持最高8GB的双通道DDR2 1066/800/667内存（1066通过超频实现）。它采用4+1相加强供电设计，配以全固态电容和良好的静音散热系统，集成HD3300显示核心，板载128MB DDR3 1333显存。它提供了3条PCI-E 2.0 X16、2条PCI 2.2和1条PCI-E X1插槽，并有1个IDE、5个SATA 3.0G/s接口、1个eSATA 3.0G/s，还提供了HDMI/DVI/VGA3种显示输出接口。这款主板预计上市价格在千元左右。



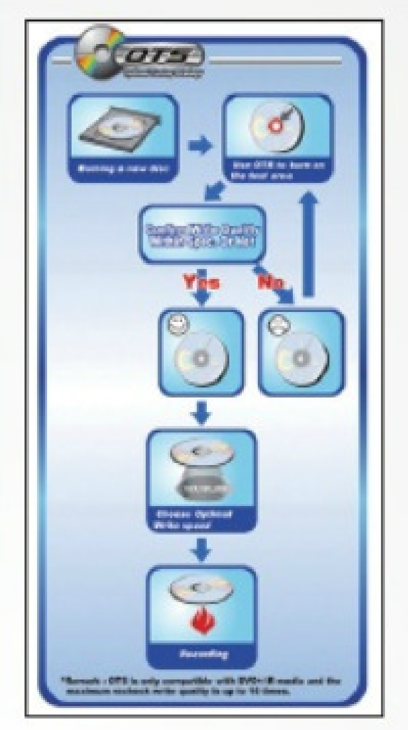
耕昇HD4850赵云版显卡1299元上市

近日，耕昇推出一款4850赵云版显卡，拥有超越公版的默认工频率和双热管散热器，上市价格为1299元。它采用AMD RV770显示核心，55nm制造工艺，集成9.56亿个晶体管，拥有800个流处理单元，支持DirectX 10.1及Shader Model 4.1。



显卡拥有四相供电设计，三相核心供电，一相显存独立供电，采用全固态电容及名为“水立方”的双热管散热器，再搭配工作噪声只有37分贝的大口径风扇，全面解决HD4850的散热与噪声问题。它采用三星0.8ns DDR3显存，组成512MB/256b的规格，默认核心/显存频率为700/2200MHz，提供双DVI+TV-OUT接口。

华硕全面运用OTS技术提供“无废盘”刻录



最近，华硕研发了最优策略调整刻录技术“Optimal Tuning Strategy刻录优化大师”，能为每一次刻录提供最优策略调整，保证刻录品质、降低废盘率。它还能将每次的刻录策略、刻录倍速与环境温度记录下来，以丰富既有的刻录策略库。据悉，OTS刻录优化大师将运用在华硕2008年下半年所有新品刻录机中，包括华硕极速光雕王DRW-20B1LT、Supper全能王DRW-20B1ST和Supper全能王DRW-20B1S等。

英特尔收购英国移动Linux开发商

8月30日，英特尔开始收购英国移动Linux开发商Opened Hand公司。收购完成后，Opened Hand将加入Moblin软件平台社区，该社区主要为英特尔凌动（Atom）处理器开发Linux软件，这些软件将针对低功耗的上网笔记本和移动上网设备进行优化。英特尔将继续支持Opened Hand的现有项目，其中包括用于创建图形用户界面（GUI）的软件库Clutter等，这些项目将成为Moblin项目的一部分。Opened Hand的客户包括诺基亚Internet tablet、非营利性组织“每个儿童一台电脑”（One Laptop Per Child）等。

NEC发布基于Atom的廉价一体机

据NEC官方消息称，NEC基于Intel Atom处理器的廉价一体机已经完成，其中包括12PNC-W2/B2（12英寸）和15PNC-W2/B2（15英寸）两款。12英寸的款型可以作为Tablet PC使用，而15寸的款型则可用于室内设施，如搜索终端、办公室终端或接待台使用。两款机型均使用Atom Z530处理器，频率1.6GHz，512MB或1GB内存，80GB硬盘，触摸显示屏，预装XP Embedded系统或Vista Business Embedded系统。



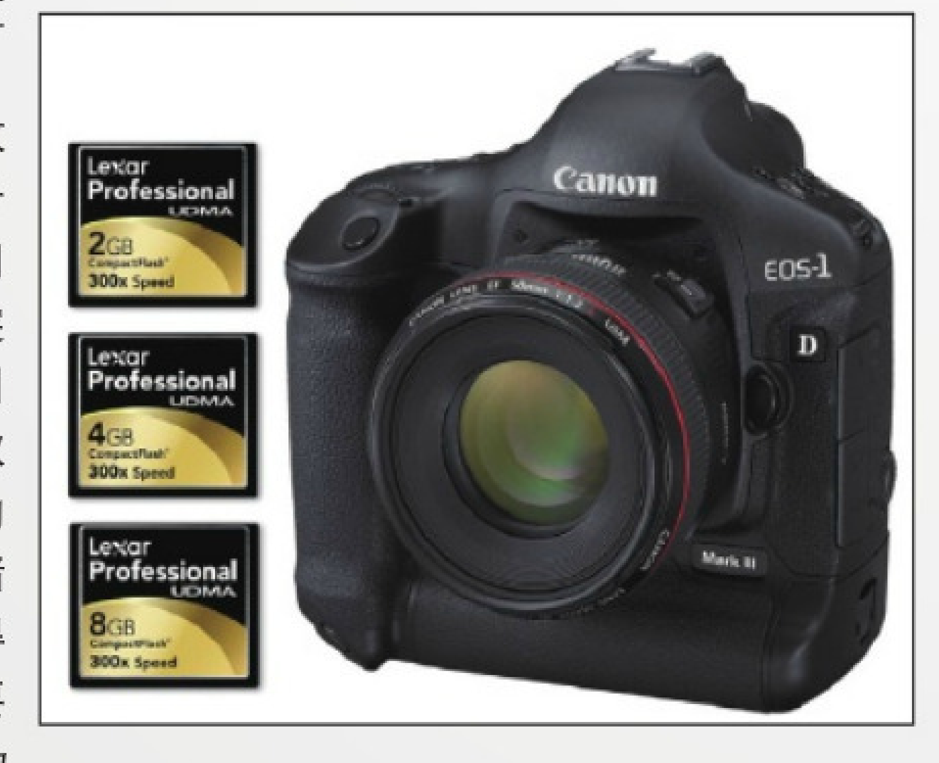
神舟双核电脑免费升级19寸液晶

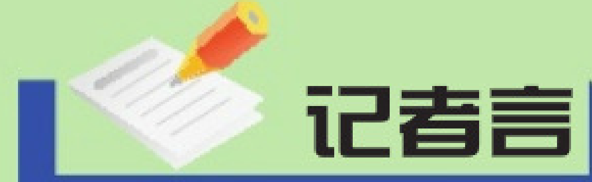
神舟公司宣布，其新瑞系列D1000机型现可免费升级19英寸液晶显示器，售价仅2999元。它采用英特尔移动处理器赛扬双核T1400，同时搭配1GB DDR-Ⅱ内存，采用65nm工艺制造。由于保留了Merom的执行核心，因此也同时拥有着酷睿2架构处理器的诸多特性，包括128Bit位宽的SSE单元、宽位执行的解码能力、共享式的512kB智能二级缓存以及智能内存访问技术。同时针对移动平台的低功耗设计，不仅让整机功耗有效降低，也使发热量大大减少，从而让散热设备更加安静。1GB DDR-Ⅱ内存、160GB硬盘和DVD光驱的配置也属主流。



Lexar推出UDMA 300x CF存储卡

专业级的摄影器材为创作出优秀的摄影作品提供了必要的技术支持。数码相机存储卡，作为摄影器材的重要组成部分，其重要性被越来越多的摄影爱好者重视起来。一些由数码存储卡引发的问题尤为突出，因此，一款高性能的专业存储卡就显得尤为重要了。作为全球重要的存储产品供应商，雷克沙（Lexar）旗下的专业系列UDMA 300x CF储存卡，凭借自身的技术和质量，为用户提供了更为安全的存储解决方案。Lexar UDMA 300x CF卡由于采用了SLC制程NAND闪存颗粒，内置最新的“UDMA”控制器技术，每秒最低持续写卡速度高达45MB，轻松掌握每个精彩瞬间。即便是1/4000秒的快门速度，也游刃有余，足以应对百米飞人大战这样动人心魄的大场面。此外，万一存储卡中的文件因为误操作而被删除，或者是存储卡在工作状态下被意外打断造成图像丢失，你也不必过于担心。专业系列UDMA 300X CF卡附赠了Image RescueTM 3软件，具有恢复绝大多数丢失/删除的照片、视频和音频文件的强大功能。这款软件还能对卡进行格式化操作，安全删除影像并且提供存储卡的全面检测报告，从而为下一次拍摄提供理想的待命状态。





记者言

NV显卡的骑虎困境

■本刊记者 冰河



7月初，NVIDIA突然宣布，为解决某款笔记本型电脑芯片产品的故障问题，将预留一次性支付费用，金额高达1.5亿到2亿美元。由于NVIDIA并未说明责任归属、原因及内建瑕疵笔记本型电脑（NB）芯片机种型号，令外界开始不断揣测。后根据国外专业网站的分析，G84和G86共享的ASIC使用的黏着材料（之类的）在热膨胀系数上和其他组件不相同，导致每次的收缩膨胀都会让键结松脱一点，长久下来芯片当然就废了。经常性的加温、减温会让问题更加快速显现出来，这也说明了为什么NVIDIA先前只提及笔记本电脑的原因：笔记本为了省电，经常会调控CPU和GPU，因此温度变化远比开了就一直热着的桌上型GPU要剧烈。

很快，这一消息得到证实，NVIDIA承认部分G84和G86系列笔记本电脑显卡出现问题，并准备了2亿美元的应急资金，电脑制造商惠普和戴尔证实了此事，并给出了解决方案。据粗略估计受到影响的笔记本电脑达到1800万台，涉及惠普、戴尔、联想、苹果、索尼和其他笔记本生产商多种型号的笔记本电脑。部分渠道厂商已经要求上游显卡厂商召回GeForce 8600/8400桌面显卡，但目前没有任何回应。但如果真涉及到1800万台笔记本电脑，2亿美元显然不够。因此目前NVIDIA提出的解决方案是自己提供一半费用，另一半由合作厂商提供。不过各个整机制造企业显然并不愿意帮NVIDIA背这个黑锅，他们提出的解决方案是“更新BIOS，增加笔记本风扇的频率，稳定GPU温度”，这种做法的效果是可以降低温度的变化率，延长芯片的寿命。但根本上还是个治标不治本的做法，对电池耐力和芯片的寿命还是有很大影响，而且在产品保修期过后可能就会出现严重的问题。

抛开整机厂商做法的对错不谈，NVIDIA这次承认自己的产品有设计缺陷，并准备向用户赔偿，这就是一个明智的做法。但是根据目前得到的事情进展消息，究竟如何赔偿，是召回产品进行整体更换还是提供补偿，都没有明确的说法。而且更重要的是，目前的赔偿准备仅仅针对欧美市场用户，中国大陆地区的用户也同样面对着有缺陷的产品，但能否得到赔偿却只字未提。在发文前本刊记者特地就此向NVIDIA方面询问，得到的回答是目前尚没有明确针对国内用户的解决方案提出。虽然我们不能说这涉及到什么“歧视”问题，但对不同地区面临同样问题的用户却有不同的对待，这的确够不上NVIDIA一个国际化大企业应有的风范。

不过某个内部人士朋友给了记者一个更为心寒的答案，“就是国际用户也很难拿到这个赔偿，因为从目前的情况看，NVIDIA是铁定要拉着诸多合作的整机厂商一起来赔的，而各个整机厂商显然都不肯背这个黑锅，都有自己的应对办法，就是不肯出钱。因为问题的根源来自NVIDIA的设计和工艺问题，所以用户赔偿这个问题不是大家应该最先关心的，最应该得到关心的是NVIDIA和合作厂商何时能达成一致。否则根据他们的办事效率，恐怕下一代产品都出来了，这个赔偿问题都还没得到解决呢。”

问题真的会有这样的结局吗？我们还是走着瞧吧。



乱世《天子》之七种武器

《天子》是游戏蜗牛2008年的又一款3D大作，在风格上一改以往偏重西化的格调，用充满灵性的笔墨勾勒出一个富有东方神韵的时空。在游戏中，中国最强盛的五大朝代——秦、汉、唐、宋、明将被平移至一个混乱的时空，你将扮演其中一朝之豪杰。在这个交错的时空中，历史被遗失，时间被定格，而失落的盘古斧是击碎混沌的唯一法门。于是，征战开始了。是连横合纵还是兼爱非攻？是墨守还是奇袭？是争夺还是削弱？是帮会战还是大国战？是割据战还是攻城战？这是群雄的五朝战国，这是英雄的乱舞春秋。谁能一统八荒六合？谁能平定九州三界？

这一刻，只等你来征伐！



《天子》之七种武器

除了游戏中让人异常兴奋的战争系统，不得不说的就是游戏中“中国风”十足的武器和派别设定。游戏中抛弃了传统的职业概念，派别的区分完全由所装备的武器和修习的技能树所决定。这种设定的好处在于玩家不再需要为了转职而重复辛苦的练级过程。如果你在游戏中是一名持剑的“战士”，却阴差阳错地得到了一件极品羽扇，无需懊恼，重新分配人物属性点和搭配技能点，破茧而出后的你将以羽扇纶巾的“法师”形象闪亮登场。没错，是英雄就该十八般武艺样样精通！

下面便来详细介绍这石破天惊的“七种武器”。

碧玉刀

刀是以雄浑、豪迈、挥如猛虎的风格而驰名的兵器，在十八般武器中排名第一。清朝诗人郑世元这样描写道：“秋水飞双腕，冰花散满身。柔看绕肢体，纤不动埃尘。闪闪摇银海，团团滚玉轮。声驰惊白帝，光乱失青春。杀气腾幽朔，寒芒泣鬼神。舞余回紫袖，萧飒满苍旻。”



由于参考了该诗中的描述，《天子》中的刀被设计成双刀流的样式。这样一来，在发挥了刀刚猛势沉特性的同时，又增添了双刀刀如流水、步法如飞的动作特点。在战斗中，上下翻飞的双刀也是极具观赏性的：刀光团团，有如白驹玉轮；身法曼妙，有如杨花满天。

双刀在技能上主要突出物理攻击的高伤害和物理攻击的防御、抵抗甚至反弹，其价值也体现在其攻防全能的特性上。由于其威猛的特性，使得刀客们在战斗中必须奋勇直前，身处战斗第一线。

长生剑

剑，古之圣品也，至尊至贵，人神咸崇，乃“短兵之祖”。《史记》中记载：早在轩辕黄帝时期就已开始制剑为兵。中国的长剑与西方的双手剑相比，中国剑偏于轻灵、便携。并且，佩剑而行在中国也是修养和地位的象征，故上至王公帝侯，下至侠客庶民，莫不配之以为荣。

《天子》中的剑的设计承袭了中国五千年的剑艺文化：剑身修长，修短合度；可攻可守，刚柔相济。在战斗中，剑的攻击动作也多为轻快灵活、虚实多变。既有拖泥带水的撩、抹、挑、点，亦有至刚至阳的劈、刺、崩、斩。

长剑的技能上在物理攻击上稍弱于双刀，但剑的攻击多附加属性伤害，且有不少技能能够限制对手的行为。在单打独斗的竞技中，剑的威力强悍，不仅攻势凌厉，再搭配上沉默、削弱等不同功效的DEBUFF攻击，绝对是头号难缠角色。

落日弓

“两军相遇，弓弩在先”。无论是攻守城镇，还是伏击战、阵地战都可以弓箭为利器，

“先下手为强”。自华夏文明开启，历代善射者都备受人们拥戴敬仰，并且赋予他们许多传奇生动的故事：最早是后羿射日，救民于水火；然后有纪昌学射，终成一代箭神；西汉有名将李广，发箭入石虎；三国有老将黄忠，破敌定军山……



《天子》中的弓箭造型华丽精美，引弓射箭招式一气呵成、例无虚发。在游戏中，弓手也是人气极高的角色之一。

弓手强调暴击式的高攻击，所以在人物属性加点上应以力量为主，敏捷为辅，以保证伤害的高输出和不错的命中率。在技能上优先升级伤害输出的技能和眩晕和加速技能如“重击箭”和“神足”。



五行符

符是将神力以“符号”的形式，附着在规定的“文字”（或图形）上，并书定在特定的物品（如纸、绢、木、石）上，作为天神的旨令，系道士们所使用的法术。道士们称它可以遣神役鬼、镇魔压邪、治病求福。

将灵符列入武器系统也算是《天子》的一大游戏特色。装备了灵符的天师们凌空画符召唤天地灵气轰击敌人，五行攻击自由转换，各种状态符咒又令对手防不胜防。

灵符的攻击作为一种法术伤害，人物智力的加点是十分必要的，因为智力直接关系到角色的法术攻击、法术暴击以及法力值，毕竟高伤害才是你的本钱。在技能加点方面推荐全面开花，既要顾及到不同属性的攻击技能，也要兼顾各种削弱状态技能。当一个全面的天师可以让你的进攻路数更加诡异十足。

神木笛



将乐器作为武器虽不能说是金庸先生的首创，但却在他的作品中被发扬光大。黄药师的玉箫、黄钟公的瑶琴、莫大先生的胡琴、余于同的金笛。以乐器为兵器除了使人物的形象个性鲜明外，也为故事中的打斗增添了一份雅致和空灵。

在武侠世界中，笛的伤人方式分为内功和外功两个层面。内功层面上持笛者以内劲催发笛音，闻此音者内气翻涌，神智恍惚，最终完全丧失战斗能力；外功层面上与笔法相似，持笛者以笛为笔，专攻人体36处大穴。在《天子》中，笛的攻击属于内功层面，为法术伤害。

《天子》中的笛既能伤人也能救人，可谓是载舟覆舟的另一中演绎。在战斗中，笛的攻击常常附加多种削弱性的状态，其回复和复活技能也是它独一无二的绝活，这也决定了笛在大大小小战斗中不可或缺的位置。另外，吹一曲“落叶漫天”，音波过处，对手纷纷倒下，这种作战方式简直完美得无法形容。

逍遥扇

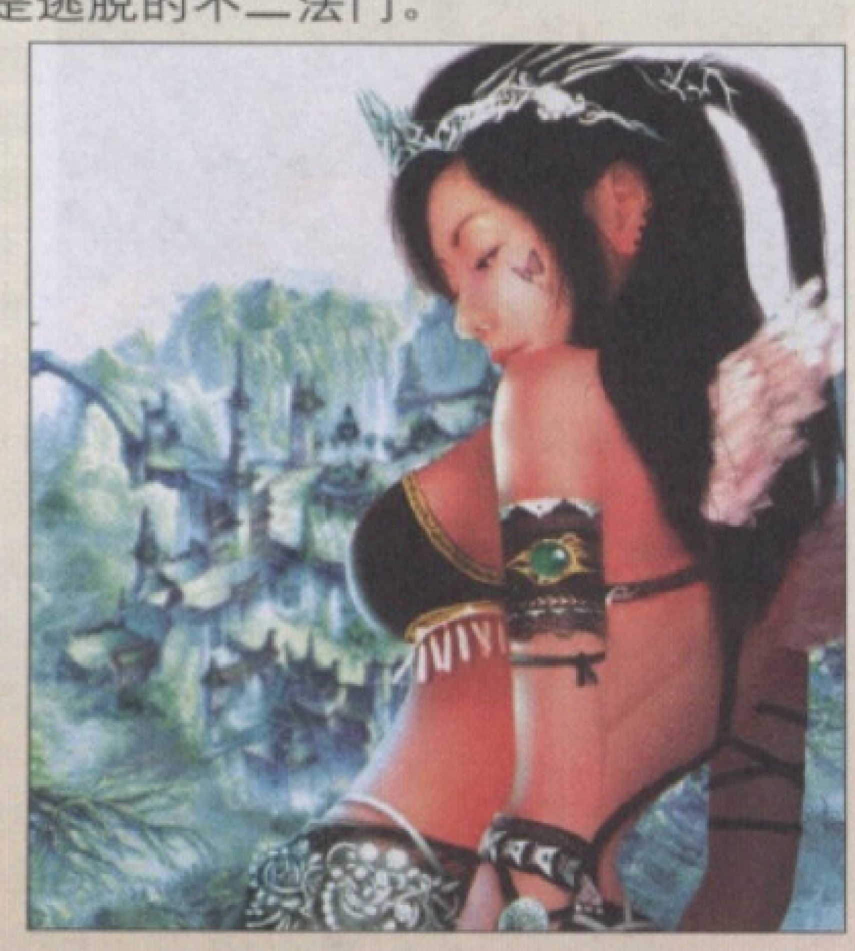


扇属短兵械之一，扇骨多为钢或铁制，扇面为丝或绸或短纱，其边锋有锋利的刺刃。此扇合拢如铁棍，可击可打，展开似刀，可砍、可劈，亦可上遮下挡以防暗器。它的特点是一物多用，既可扇风祛暑，又可防身御敌。

相比而言，《天子》中的扇多了三分仙气，七分俊逸。扇是真正的法师，是可以将霜、火、雷玩弄于股掌间的世外高人。轻挥羽扇，轰轰狂雷，任你有钢炼铁骨也是枉然。

在游戏中，扇的攻击范围惊人，最适合大战场中的群攻。如果队伍中有三四个扇，那法术轮番轰来鬼神也惊。此外，扇的冰系技能也是十分重要的：垂死关头一个“冰冻”，绝对是逃脱的不二法门。

拳头



拳头作为人类最最古老的武器，理应在《天子》七武器上占有一席之地。在游戏中，当然，你是可以赤手空拳的，不过，给你最好的建议还是尽快去挑一把趁手的武器吧。毕竟，地球是个太危险的地方。P



《魔力宝贝Ⅰ》，一个让无数玩家魂牵梦绕的名字，一个曾经开辟了一段段Q版网络RPG传奇的名字，一个让全国玩家钟爱了5年的名字，一个让人即使不再继续魔力生涯但是谈到《魔力宝贝Ⅰ》依旧眉飞色舞、钟爱有佳的名字。现在《魔力宝贝Ⅱ》在玩家期盼了两年之久后终于来临了，给魔力玩家们带来了新的希望，为魔力玩家开辟了全新的征途，向所有魔力爱好者吹响了召唤的号角。

魔力Ⅱ 开启勇者新篇章



一、既是回忆也是开始

《魔力宝贝Ⅱ》自从在日本诞生以后中国玩家就有不少人跑去吃螃蟹，但是最后大家还是选择回来等待国服的开启，因为金窝银窝都比不上自己的草窝，所以还是在自己家里玩的最开心。

《魔力宝贝Ⅱ》对玩家们来说是两种感觉，一种是去找曾经的回忆，因为《魔力宝贝Ⅰ》在中国的网络游戏上画上了浓重的一笔，也在全国魔力玩家心中烙上了不可磨灭的印记。虽然过程中许多玩家因为种种原因相继离开了《魔力宝贝Ⅰ》，但是当回过头来大家心里都还是最渴望回到过去，走曾经走过的路，找曾经最美好的回忆。另一种感觉就是新的开始，因为当初接触《魔力宝贝Ⅰ》的时候自己太稚嫩，所以许多玩家现在回想起来都有许多的遗憾，大家都渴望能有一个机会去弥补这个遗憾，也都渴望能有一个机会走自己曾经没有走完的路，去实现自己曾经没有实现的梦想。



《魔力宝贝Ⅱ》给了这些魔力玩家们新的希望，它把深埋在魔力玩家心中那幼小的火种点燃，它的出现引起了所有魔力玩家的共鸣。"因为它是《魔力宝贝Ⅱ》，所以我们无条件支持"这是诸多魔力玩家的心声。

二、拒绝单一的网游生活

一个网络游戏如何能火起来，首要选择就是不单一玩法多，现在的网络游戏依旧是升级为主PK为辅，但是许多玩家他们进入游戏更多需要的是一种轻松的氛围，生活的脚步现在越来越快，所以更多的人希望是进入游戏以后可以放松心情，轻松的玩家游戏。



《魔力宝贝Ⅱ》给了玩家多样的网游生活，《魔力宝贝Ⅱ》现封测阶段共有15种职业，玩家们可以选择战斗系和生产系，而且《魔力宝贝Ⅱ》的生产系需要原料、制作、加工、装饰四个步骤来完成，想做出一件极品装备或武器这四个步骤缺一不可。又或者你喜欢《魔力宝贝Ⅱ》中活泼可爱的宠物，那么你可以把自己级别升到满足一定条件以后就去尽情的收集所有你喜欢的宠物。玩家们在《魔力宝贝Ⅱ》中可以做一个奋勇杀敌的英雄，可以做一个巧夺天工的制作者，如果你曾经梦想做一个商人，那么你也可以来这里进行倒卖。



在《魔力宝贝Ⅱ》中只要你想做你就可以做到，在这里你可以任凭你的喜好过你所向往的生活，因为它是魔力所以在这里你无所不能。

三、魔力的世界可以玩可以看

迄今为止没有一款网络游戏的世界观比《魔力宝贝》强大，没有一款网络游戏的任务剧情可以媲美《魔力宝贝》，为什么这么肯定的说，因为直到今天只有《魔力宝贝》的玩家们自发组织了剧情研讨小组，也只有《魔力宝贝》给了玩家这个空间，而它的玩家完全在这个空间展现了自己的实力，为《魔力宝贝》增添了一件新的外衣。《魔力宝贝Ⅱ》完全继承了《魔力宝贝Ⅰ》的这一大特点，并且把它更加完善。



每一位《魔力宝贝Ⅰ》的玩家都会对魔力的剧情故事倾心，可爱的露比、又爱又恨的阿鲁巴斯、忠诚





的法尔肯、那爱得轰轰烈烈又死得不甘的李贝留斯和阿尔卡迪亚……玩家们每做完一个任务都会感动一番，每看完一个任务的所有对话都会有所感叹。起初的魔力玩家并不知道，但当玩家们做的任务越来越多就慢慢的发现，原来露比是阿鲁巴斯做的人造人，原来阿尔卡迪亚的灵魂虽然依附在露比身上但是李贝留斯并不爱她，原来牛鬼曾经是罗连斯手下的修登将军，罗连斯为了和他抢红叶公主而下了毒手，原来熊男和热沙都曾经有一段悲伤的童年，在《魔力宝贝》中没有一个任务是单独的，因为所有任务都是从不同的角度烘托主线剧情。

《魔力宝贝Ⅱ》故事依旧发生在法兰城，我们依旧是勇者，我们的故事没有结束因为我们的冒险仍然在继续。我们在成长中去了解这个世界，我们在成长中去参详《魔力宝贝Ⅱ》，我们续写着我们的魔力故事，我们是魔力的引导者，我们是魔力的开启者，我们是传说中的勇者，我们是闪耀者。

四、在这里从不曾孤单

我们的魔力生活从不曾孤单，因为魔力用它自己的方式充实着我们的生活，就算没有任何人在我们身边，仍然有陪伴我们一路走来的宠物在我们身边。





《魔力宝贝Ⅱ》的宠物相比《魔力宝贝Ⅰ》来说更加丰富，除了我们熟悉的面孔以外还增加了全新超萌、超酷、超个性的新朋友，谁说Q版游戏的宠物永远不会升华？谁说2就永远踩着1的脚印前进？《魔力宝贝Ⅱ》就是一个特殊的例子，把原有的宠物改的更加可爱、更加完美，在原有的宠物基础上为他们增加了许多新的伙伴，原有的人形系、昆虫系、龙系、金属系、不死系、特殊系、飞行系、野兽系、植物系之外新的系别新的形象等待玩家们来挖掘，等待各位玩家把他们带回家好好爱护。

除了宠物以外，《魔力宝贝Ⅱ》在家族公会系统上下了大工夫，因为《魔力宝贝Ⅰ》的家族系统中玩家提出了许多遗憾，所以《魔力宝贝Ⅱ》有了诸多改进。不用回公会，玩家们在交友栏中就可以了解到自己公会的最新动态，而且玩家的名字下面会自动显示出所属家族公会名称。因为曾经许多玩家为了自己的公会，牺牲掉自己所喜爱的名字，用统一名称的方法来突出自己家族公会，但是这一方法让许多玩家苦恼。现在《魔力宝贝Ⅱ》改进了家族公会系统。

五、激昂的心骄傲的灵魂

《魔力宝贝Ⅱ》对战斗系统做了改动，不过《魔力宝贝Ⅱ》深知回合制是许多玩家的最爱，所以它只是改进了回合制的战斗方法，升华成为半即时制战斗系统。因为许多玩家认为回合制战斗是魔力的代表，所以《魔力宝贝Ⅱ》既要节省玩家的战斗时间，又要不让玩家感到半点不适。





PK是所有魔力玩家都热爱的，而魔力独有的换位系统更是魔力玩家最引以为荣的经典。因为其他游戏只是在模仿，从未超越过魔力。《魔力宝贝Ⅱ》继承了《魔力宝贝Ⅰ》的PK系统，单P群P随你选，如果PK不尽兴，如果你觉得自己够强需要更多的胜利才满足自己的话，你可以选择去竞技场，你的实力可以帮你赢得点数（GP），你的强大可以使更多人对你仰慕。

结语



《魔力宝贝Ⅱ》的出现使许多迷茫的玩家找到了新的路，因为经典是永远的、是不会被超越的，但是源于经典的《魔力宝贝Ⅱ》是否能够超越《魔力宝贝Ⅰ》，这是所有玩家都期待的，如果没有《魔力宝贝Ⅱ》，那么魔友们决不会认为《魔力宝贝Ⅰ》会被超越。太多的游戏模仿魔力，但是始终是一个空壳，魔力有太多的内涵是别人想抄袭都无法拥有的，这也是玩家们最迷恋的——魔力的灵魂。P

当"热舞派对"系列之《梦幻舞厅》登场后，许多新鲜的东东也在游戏中出现了。漂亮得让MM流口水的衣服、可爱到崩盘的新宠，还有更炫目的全新任务系统。完成任务后玩家就能获得丰厚的奖励，包括大量的经验、金钱、各种道具等。不过还有许多的玩家对《梦幻舞厅》中的任务不熟悉。

跟我一起来，你也可以做个任务达人哟！

梦幻舞厅 之 热舞派对 WWW.RWPD.COM

《梦幻舞厅》任务一箩筐——菜鸟达人篇

任务的操作FAQ

◎激活

不知道怎么激活任务是最常见的问题，其实激活流程是很简单的，主要是有的玩家找不到在哪激活。如图所示，



在游戏开始前的等待画面中点箭头所指的黄色文件夹就可以看到任务了。选择其中的任务，然后点激活确定。等完成任务之后，"当前激活任务"下为空白。那就再去任务里看看有没有其他的任务可以激活。

◎任务分类

分为挑战任务、主线任务和每日任务。挑战任务是随机出现的，在游戏开始之后，出现任务提示的就是挑战任务。



挑战任务的台词比较YY——"春天，你把一个Perfect埋在地下，到了秋天，就会收获很多很多Perfect。"难度也是随机的，难度越高奖励越多。最简单的要求就是Combo大于2，这个相信90%的玩家是体验过了。

和挑战任务相比，主线任务就显得五花八门了。如果你不会玩就一定要跟着主线任务走。它会引导你玩不同的模式，体验游戏里的各种精彩。下文会为大家详细的介绍这些任务，别急哟！还有一个就是每日任务，这个任务是只有25级以上的玩家每天才能接到的任务哦！

◎接受奖励

完成挑战任务之后，奖励是自动发放的。因为随机任务的奖励一般是大量的金钱和经验，所以并不需要玩家去领取。但是主线任务是需要大家自己领取的奖励！主线任务还会送一些衣服或者其他的道具。在搞定主线任务之后，对话框上方会有一个闪亮的东东。赶紧去点它，点开就可以领取你赢得的大礼包了。

任务秘籍

现在的你，就算是超级菜鸟级也知道任务的秘密了，那就开始利用任务快速的升级和获取各种道具奖励吧。任何事情都有诀窍，嘿嘿，过任务也少不了一些小Tip。Come On！菜鸟任务一箩筐等你打通关！

1.初入舞林——奖励300游戏币、400经验

频道要求：练习、新手

模式：练习、4Key、4Key同步

要求完成内容：完成BPM<100的歌曲

糖门温馨提示Tip：

这是第一个任务也是最简单的一个，只要歌曲BPM在100以下，你保证跳到最后就OK。建议自己建立一个舞蹈室去搞定，可以节省查找舞蹈室的时间，也不用和房主商量必须换个100BPM以下的歌曲。

2.新手之路——奖励400经验，衣服一件（男款是可爱正太上装，女款是午后么么茶上装）

要求完成内容：得分大于等于50 000

糖门温馨提示Tip：

5W的分数要求并不高，相信你轻轻松松就可以做到。如果是很不自信的话，建议你开练习模式。因为练习模式只要求打好符号和节奏，可以保证少出Miss。尽量多打Perfect（简称打P，嘿嘿，YY的意思就是打不到Perfect就打你的PP）就不怕没高分。

这里教菜鸟们一个打P的方法，按"，"和"。"可以调整节奏条的长度拉到最长，在慢歌的时候比较容易控制打P。还有就是刚才推荐大家开练习



模式，在练习模式里一开始会有红线指示在Perfect的位置，很容易就掌握节奏了。当然，如果你乐感很好的话，也可以依靠音乐来搞定打P这件事情。不过小糖觉得有的歌曲节奏不一定鼓点都能打到P，看编曲吧。鼓点比较明显的乐曲比较容易靠音乐打P成功。在BPM高的歌里根本就来不及仔细研究哪个点打P，就靠乐感了。不过熟能生巧这个绝对是打P的首要条件，多多练习吧！同志们，加油！

3.自由自在——奖励300游戏币、400经验

频道要求：练习、新手

模式：4Key同步、4Key双人舞、4Key温馨

要求完成内容：Miss小于20个

糖门温馨提示Tip：



注意哦，新的游戏模式出现了！4Key双人舞、4Key温馨是很受大家欢迎的两个模式，因为画面漂亮嘛。Miss小于20是小Case，这个任务的主要目的是让你体验一下不同的模式。在双人舞和温馨模式里，找一个好舞伴是必要的。如果你想要赢的话，记住两个人的积分才是最后的判定标准哦。

4.人际交往——奖励400经验、小喇叭

要求完成内容：得分在10W以上

糖门温馨提示Tip：



积分要求更高了，不过现在你也可以轻松完成了。这个任务的重点在于物品奖励“小喇叭”。小喇叭是需要玩家花500游戏币才能买到的，而且它只能在当前的频道喊话。积分和游戏币一样可以在商城里买东西，而且可以买到很多珍贵的东东，比如雪白的GM翅膀。

5.寻师——奖励1000经验、骷髅戒指（7天）

模式：4Key组队

要求完成内容：队伍Pefect大于25%

糖门温馨提示Tip：

任务名字就很明显啦，引导大家找一个师父。在游戏中是有师徒系统的，10级以下的玩家可以拜师，25级出师。



25级以上的玩家可以收徒弟。师徒系统是促进高等级玩家和菜鸟之间交流的最好途径。而且双方都有不菲的奖励。徒弟升级师父就可以获得一定的积分。根据师父的等级，徒弟到出师的时候一共可以获得32 000～80 000的游戏币和760的积分奖励。

此关可以找个高等级的玩家带自己，如果有师父的就把师父叫来一起打任务。相信师父们是很乐意帮助徒弟升级的。

6.纯情的见证——奖励经验500、长袖帽衫（30天）

频道要求：练习、新手

模式：4Key双人舞、4Key温馨

要求完成内容：任意一曲魅力值大于1

糖门温馨提示Tip：



这两个模式大家都不陌生了，你是否有留意过在这些模式下会获得的魅力值呢？魅力值是什么东西？有什么用？

获得魅力值就需要两个人同时打P。同时打P的次数越多，结束后获得的魅力值就越高。



结语

现在的你也可以说是任务达人了，想要成为高手高手高高手并不难，所需要的只是大量的练习。如果你在游戏中做过任务，一定会发现本文是将一些有代表性的任务详细写了出来。其实这些秘技在游戏中的任何时候都会有用的。跟随着任务走，你会发现更多新鲜好玩的东东，比如后来的任务还有道具模式的要求。

就算菜鸟又怎样？跟着任务走，菜鸟也能变高手。这一箩筐的任务，今天你做了吗？ P

千军万马的练级大军在游戏中驰骋，而装备的好坏无疑宣示你的战斗力。当玩家全身发出紫色的光晕，从你身边飘过，你难以抑制心头的羡慕和激动，尤其是在游戏中与怪物格斗，与敌对玩家火拼而留下遗憾时，对紫装的期待令你更是寝食难安，打造紫装的念头也挥之不去。没有一套完美的装备，就想玩转《武林群侠传》肯定不行。本文正是为你拉开紫装制造的神秘面纱，一窥高手打造之路。



《武林群侠传OL》紫装打造宝典

一、紫装打造的前景分析

《武林群侠传》似乎遍地紫装，在你的小地图上，常有众星捧月的一群怪，那是20分钟一次刷出的怪物首领（玩家习惯把首领叫小Boss），每个首领有掉落紫装的可能，这无疑是这个游戏独到的魅力。

但小Boss紫装掉落如夜空的流星，可遇而不可求。目前有过掉落记录的主要是40级到90级的悬赏Boss，还有副本Boss，这横行霸道的大Boss，没有到相应的级别、精良的装备和默契的队伍，难以抵挡它强大的攻击，对紫装也是一种奢求。八条线的紫装掉落最高达20%，3小时刷一次，盘点起来，同一级别层的玩家成百上千人，获取的可能性也是有限。

但有趣的是更新后的公测有了紫装打造的设定，喜爱《武林群侠传》的人，无不被它无止境的紫装系统吸引。但打造紫装需要相当数量的稀有材料，这种耗费，似乎比打Boss获得更难。如果没有一定的策略，还可能让你血本无归，一贫如洗。

很多人对打造望而生畏，原因很简单，成本超高，还要超过市场的购买价格。如：打造一样20级的紫兵器，需要15个神金精矿，而市价就在225两左右，并且成功系数在33%，而这种兵器市价只200两左右。40级紫兵器，需要40个神金精矿，成本就600两，而卖价几乎持平。

如果玩家对此就认为无利可图，再也不去碰这制造，那就错了。但细想一下，玩家极少将60级以上紫兵器卖游戏金币，而是换金叶或网站RMB交易，这就成功地将道具变为现金。

更何况游戏市场物价可压低收购，材料还可自己取得，精于商道者，就自然有了机会。看似没有商机的地方，有了很多玄机。

二、打造师必需的3种能力

精明的打造师，需要3种能力：

其一就是市场的判断力。我所说的打造师，不是苦苦积累材料为自己打造装备的人，而是一个玩转制造、打造为乐的玩家大师。要成为一名成功的紫装打造师，先要了解游戏市场的动态。



其二，对游戏原理的感悟力。《武林群侠传》的魅力，体现在玩家角色的成长中，而不只是结果。所以一个高级的玩家账号，价值在300元以下，不难理解。但玩家对紫装的追求，却始终是游戏的热点。据说有人刷装备赚了上万元，这并不奇怪。对打造紫装，不只是兴趣那样简单，背后有职业玩家长远的计划，想成为一名打造高手，从对游戏原理的理解上就体现玩家的智慧。

其三，对游戏更新的预知能力

在众多的玩家中，许多人在游戏大潮中游泳，而不会留意游戏细微的变化。“能源聚合石”作为一种采集工具，悄然更新，“采集鼠”里有高级的矿物和织物，被习惯视为废品，直到有人打造出紫兵器，才进入玩家的视野。当很多人玩起了紫装备制造，市场上材料价格奇高，几乎让人看不到打造的利益所在。

三、打造师的准备秘笈

一个玩家，为了更新自己的装备，用采集鼠挖材料，用能源聚合石采集所需的稀有材料，再找到一个同等级的极品，OK！可以打造了。

其一，准备工作。高明的打造师，会将打造的成功加成的技能加满+10%。这个“巧手灵心”技能升级并不易，而高付出才有高回报，这个没技巧可言。其次，是收购+30%成功的宝石。在游戏之初，价格很低，需要早早准备，后来50两的石头，当时10两就可收到，如果遇人急卖，不要失去好时机。

其二，装备收购。极品装备的收集，和收购成功石头是同一道理。可打造紫装的装备，分20级、60级、90级。20级的极品在游戏之初价格是很高的，而60级极品却价低，浏览摊位时及时点下来。而90级极品收购会很不易。

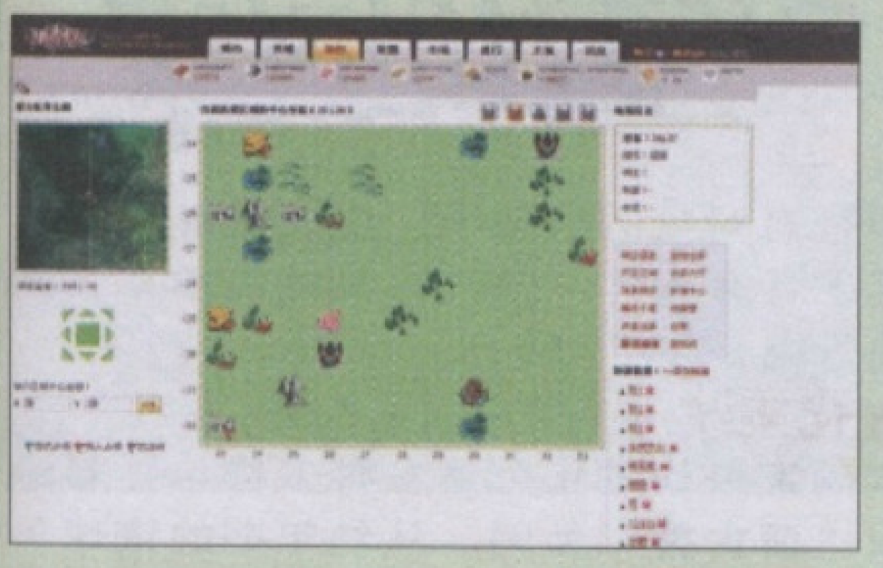
其三，采集的技巧。采集是打造师的必修课，其中的技巧很重要。防止夜深人静时被人打采集鼠，你可以冒死越过高级练级区，将角色定位在襄阳、永州。打采集鼠，高级玩家号不敢明目张胆去做，一般采用小号去扮演这个“小偷”一样的角色，所以高级区相对安全。而采集鼠越多，所在的区域采集量就少。这样把采集鼠放在人迹稀少的地方，就可获得3倍的采集量。前提是你能抗击怪物，安全收回。游戏还有个特别的设定，如果你离线，不会影响采集，但如果换到其他线，或在其他线离机，采集将停止，这种细节不可忽略。

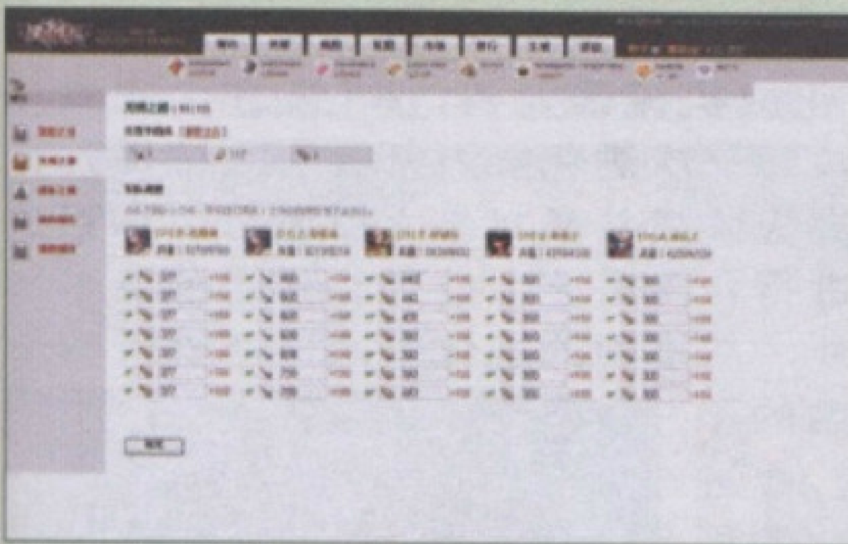
能源聚合石采集没有地域的要求，还可和采集鼠同时进行。后者绑定了人物，不能离线，可谓各有所长，各有所短。这点，被官方细心的修正，新增了“御用能源聚合石”，不只是3倍的采集量，还有经验值和修行的提升，十分周到。P

《英雄无敌》的经典实在让人回味，快乐！开心！无法再次寻回。单机的年代已经逝去不可寻，每每想起当时的感觉真让人甜蜜非常。寻觅如今飞速发展的互联网游戏，谁能让《英雄无敌》经典再度呈现呢？

《七龙纪》让"英雄无敌"经典再度呈现







20世纪90年代末到21世纪初是互联网快速发展的年代，网吧倍增，网民倍增，单机游戏通过网吧流行起来，"魔兽""星际""帝国""英雄无敌""仙剑""三国"等成为网吧主题的游戏。到了21世纪网络游戏逐渐进入互联网，让大家的目光转向网络游戏，单机逐渐被众多人遗忘，单机游戏从火热的时代走向冷漠。

寻觅经典

2007年Web Game的风暴袭向大陆，众多手游研发商纷纷转型制作Web Game游戏。单机游戏顺势就成了众多厂商的研发素材，就拿三国素材来讲就被近十多家开发商仿照为各种不同的题材的Web Game游戏。但是对这些游戏进行试玩得到的结果是：游戏只借用了单机的背景，人物素材可是一点也无法与单机媲美。那谁能找回《英雄无敌》的经典呢？

如果我说如今只有《七龙纪》能让《英雄无敌》的经典重现，也许你认为《七龙纪》不够级。那是你以前对它的偏见，走访了众多《七龙纪》的爱好者他们对《七龙纪》的评价是：太像了，让我找回了经典。

英雄升级简单方便

《七龙纪》最大的特色就是英雄培养了。和英雄无敌一样，英雄的属性会群加在英雄所带的兵种上，所以英雄的属性就显得非常重要。建造酒馆后就可以在酒馆里雇佣英雄了。1级酒馆可以刷2个英雄，2级酒馆可以刷3个英雄。英雄是24小时刷新一次的，因此如果出现的英雄属性不满意，你又等不及24小时，就需要花亚山钻石（RMB）来立刻刷新。



英雄必须通过在野外不断的攻击恶魔城、狩猎（森林、沼泽、山地、丘陵）或者攻击其他玩家（对方城中有防御或兵力的情况下）后得到的经验点才可以升级，通常英雄需要带相应的兵力才可能消灭恶魔城及狩猎区的怪物，随着英雄级别的增加，所带的兵力也随之增加。

英雄经验到达一定值后可点击"升级"（不点击的话则该英雄级则不会升级），英雄每升一级后除了所带兵力会自动增加外，系统也会给英雄加一个能力点，这个能力点玩家可以自行升级到耐力、力量、敏捷、智力、精神、魅力的任何一处能力上。有一点必须提到的就是，攻击越远的目标（恶魔城、狩猎区、无人占领的野外矿）难度越大！

玩法是提高经典等级的捷径

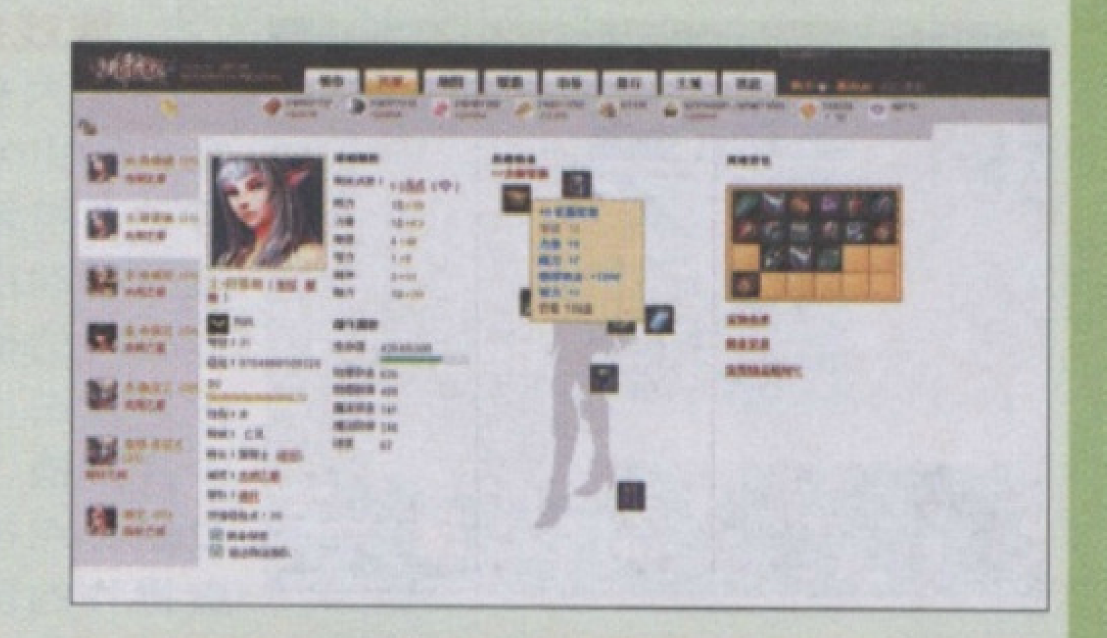
谈到玩法策略是Web游戏特有的个性，让我不得不再次提起《七龙纪》，因为它在玩法上面是众多Web Game都无法追赶的。它不但在单机游戏的基础上将MMO游戏的玩法融入，并且通过人物建设、内政建设、军事建设、商业建设等等，将3个阵营、多种英雄、多种兵种搭配成了百种组合、千种玩法。玩家置身其中，不论是通过任务还是冒险，《七龙纪》全方位的玩法会让你爱不释手。

简单玩、脱机玩也能将经典坚持到底

单机的玩法简单是大家众所周知的，随时玩随时有事随时关闭，既不耽误时间也不容易让人沉迷。如今的webgame游戏却还没有做到这一点，玩法简单是Web Game游戏的特点，可是认为真正让玩家值得脱机玩的却为数不多。以《七龙纪》为代表的一部分产品却能让一个一个玩家脱机运行24小时以上。

战火开始燃烧大地，鲜血已经染红天空，恶魔与勇士的争斗正在上演！《七龙纪》网页游戏无需下载。万人在线！就等你加入！

详情请登陆:http://7.popgamer.com P



现在的网络游戏采用2D来表现可谓是越来越少了，而《数码宝贝Online》让2D和动漫更加完美地融合在一起，让游戏表现得更形象、更深入、更有带入感，同时更是开创了“即时回合制网游”的先河，让我们体会到，原来回合制网游也可以PK得那么畅快。如果你是动漫网游或者2D回合制宠物网游的爱好者，可一定要去试一试这款特色鲜明的《数码宝贝Online》。



原汁原味的动漫网游
——《数码宝贝Online》评测

游戏介绍

《数码宝贝Online》是根据超人气的数码宝贝动画片制作的第一款数码宝贝MMORPG游戏。数码宝贝是根据日本《あきよし》的原作改编，并由日本著名的玩具公司BANDAI制作而成的一群可爱的宠物角色；数码宝贝动画片则由日本正统的TV动画片制作公司TOEI制作，受到世界上许多人的欢迎。《数码宝贝Online》主要是以数码宝贝第3部——驯兽师为基础，并增加了约352种数码宝贝，将来计划增加到1000余种，所以和其他游戏相比游戏中的角色众多。《数码宝贝Online》拥有独特的回合制系统，而且只需要鼠标点击就可以进行游戏，任何人都可以轻易的体验到游戏的快乐。

游戏画面

一进入《数码宝贝Online》的数码世界中，清新、活泼的画风便扑面而来，一种动漫卡通特有的亲切感油然而生——熟悉的人物角色、熟悉的数码宝贝、熟悉的场景道具……相信动漫爱好者特别是数码宝贝迷们定会倍感惊喜。游戏采用了2D的表现形式，从而能够更好地突出动漫元素的特色，也十分契合游戏的核心口号——“让动漫的感动在游戏中延续”。

驯兽师介绍

每一个《数码宝贝Online》的玩家都是“被选召的孩子”，在游戏中扮演“驯兽师”的角色。驯兽师是玩家在游戏中的“替身”，玩家通过控制驯兽师来对数码宝贝进行管理。除伙伴数码宝贝以外一个驯兽师拥有的数码宝贝总数是4只。伙伴数码宝贝可以在游戏开始时就可以直接进行选择，其他数码宝贝则需要捕获。

数码宝贝介绍

数码宝贝分为伙伴数码宝贝、捕获数码宝贝和野外数码宝贝三类。伙伴数码宝贝是一开始就可以选择的数码宝贝，捕获数码宝贝则是在游戏中可以抓获并充当自己宠物的数码宝贝，野外数码宝贝是那些邪恶的数码宝贝，主要供驯兽师们升级以及任务系统相关。数码宝贝可以根据自身的特性在11级、21级，31级，41级时分别进化为成长期、成熟期、完全体直至究极体。进化后的数码宝贝外型会大幅改变，能力也会有很大的增强，并拥有更强的技能。甚至驯兽师们还可以通过“卡片进化”“胶囊进化”“合体进化”等超级进化让数码宝贝进化成各种不同形态，从而拥有一个属于自己的独一无二的数码宝贝，羡煞旁人。



游戏操作

和大多2D网游类似，《数码宝贝Online》通过鼠标点击就可以移动，持续按住鼠标左键，人物会按照手动所指的方向持续移动。而对战时的操作也同样轻松自在，不论是攻击、防御、加血、加蓝还是卡片抽换、宠物进化等，都可以通过鼠标点击即可完成。当然偏爱键盘操作的玩家也不必担心，几乎每个操作都有对应的快捷键。由此意味着，几乎不需要什么操作，任何人都能简单享受到游戏的乐趣。

进化系统

数码宝贝的进化可谓多种多样、异彩纷呈。以“亚古兽”为例，从幼年期的滚球兽到11级进化成亚古兽，21级进化成暴龙兽，31级进化成机械暴龙兽，41级进化成战斗暴龙兽，每一次进化能力都会有大幅提升。在获得究极体战斗暴龙兽之后还可以和钢铁加鲁鲁进行合体进化，成为超强圣兽奥米加兽。此外，在不同的进化阶段还能够进行卡片和胶囊的不同方向的进化，进化的种类和方式实在太多，导致我们无法全部看到其所有形态，不过，最值得期待的就是数码宝贝达到41级的那一霎那，究极体的诞生了。



对战系统

大部分传统回合制网游的战斗系统比较单一，传统模式为，在游戏中遇到怪物时转到战斗界面，敌人在屏幕的一端，我方在屏幕的另一端，论回合依次行动，直至战斗结束回到正常的游戏界面。这样的模式下敌我双方都有同等的攻击机会，但同时也少了很多因为不可预知的因素而带来的刺激。而在数码宝贝OL的战斗系统中，由于“TP条”的创造性加入，不论是敌方还是我方，都必须等TP条蓄满后才能发动攻击，而TP条的速度又由数码宝贝的等级、属性及战斗等级决定，因此大大增加了我方攻击次数及方式的不可确定性，也在很大程度上考验了玩家的反应力和思考能力，让玩家在回合制网游中体验到即时制网游的刺激。战斗中如果能够熟练使用卡片抽换、宠物进化、目标切换等快捷键，则更能使驯兽师如虎添翼、所向无敌。

《数码宝贝OL》官方网站：http://digimon.gtgame.com.cn

《数码宝贝OL》官方论坛：http://bbs.digimon.gtgame.com.cn P



创造+创意=？无限可能的"人生"！
——畅游网游2.0世界《游戏人生》

在"速食"时代，失去创意就等于失去竞争力——这对于瞬息万变、竞争激烈的中国网游市场来说，更是真理般的存在。年产过百、却又形式局限的中国网游在一次次"产业大战"中相互"砍杀"，尽管各出推销奇招，最后却依然难免被时代洪流淹没，"惨烈战史"只昭示出了一个道理：不创新不成活。然而就在玩家长呼"创新"而无果之际，一道新曙光划破混沌天际——它的名字叫做《游戏人生》，中国第一款网游2.0代表作。

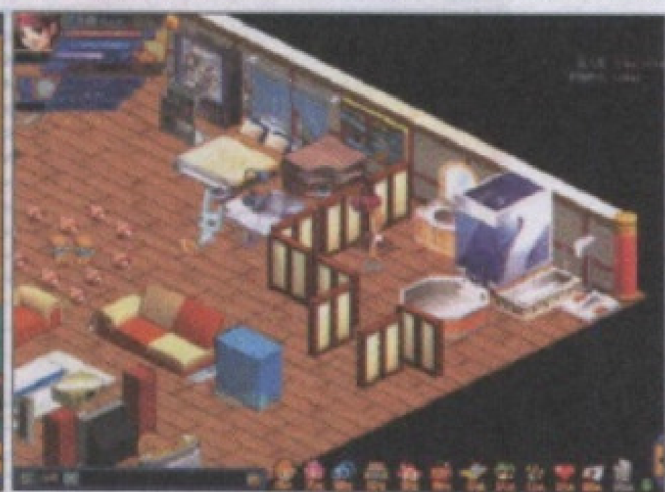




创意美房——我的美丽家园

在《游戏人生》中，房屋的外观设计和室内布置都是由玩家亲自完成的，因此游戏中的房屋不再是千遍一律的"红墙绿瓦"，而是玩家们自己精心设计的"宫殿""城堡"甚至"海盗船""面包屋"；"家"中摆放着的也不再是随处可见的沙发、木桌，而是能与网页、视频对接的"蝴蝶型电脑""八爪鱼电视"等独家自创家具。在游戏中你可以亲手创造出自己的美丽家园。





酷炫名车——爱上"自驾"的快感

由于游戏故事发生在一个基于现实的科幻世界里，因此这里代步的不再是骑宠，而是不少人在现实中梦寐以求的名车。"座驾系统"具有极大的趣味性与较强的感官性，在这里除了有宝马、法拉利、甲壳虫等生活名车、滑板、旱冰鞋、自行车等"体育器械"之外，还有诸如UFO、南瓜车等超现实交通工具，让你随时能在"人生"中科幻一把。





武器改造——我改我自在

挥别传统的"刀枪剑戟"，《游戏人生》在武器系统的设计上更注重玩家的"自创性"，"武器改造"因此应运而生。在这里，极品武器都需要通过玩家自己动手改造出来，玩家不仅可以通过镶嵌精华、强化等手段使武器的能力提升，还可以将优质属性在武器间进行转移，使武器改造更自在方便。

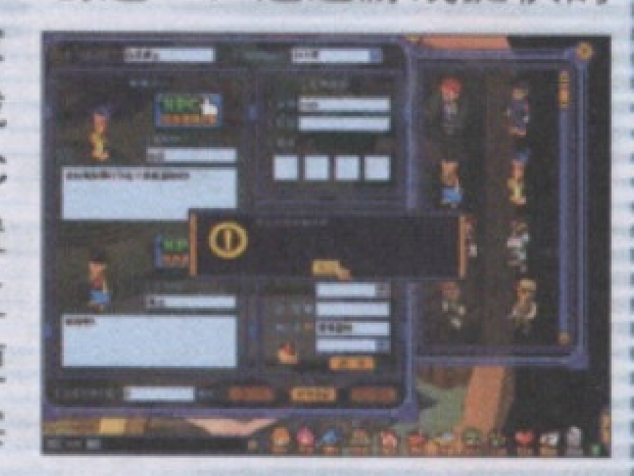


精宠合成——"宠物"总动员

在"人生"中，你的宠物就是形形式式、千奇百怪的精灵兽。在与它们相处的过程中，你不仅能够见识到让人惊喜万分的"三阶进化"，还可以按照自己的喜好，将对精灵兽进行合成。在不断合成的研究过程中，你将亲眼见证最强精灵兽的诞生过程，同时能够享受到新鲜好玩的养宠新乐趣。

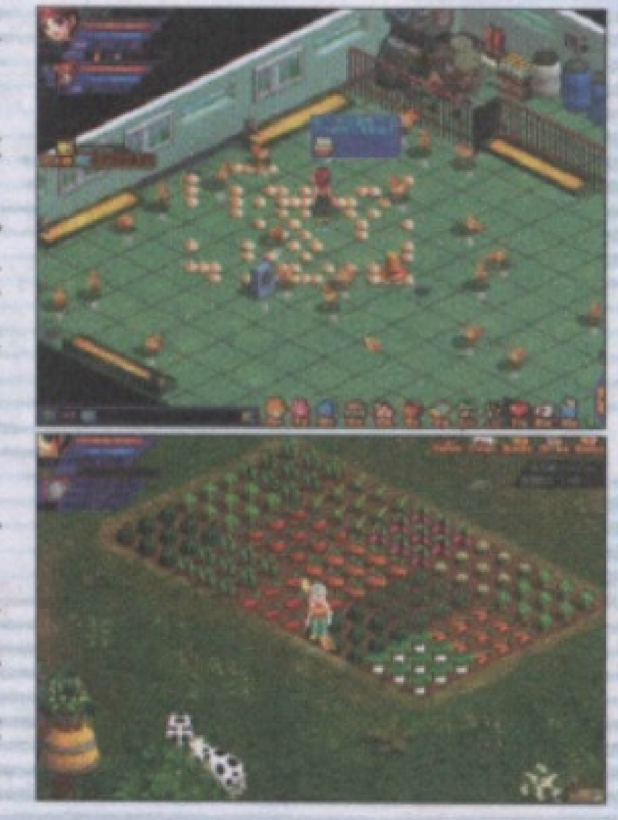
任务创造——当一次游戏"策划"

"任务创造"是公测版本推出的新系统之一，区别于普通游戏中的"任务发布"系统，"人生"任务在发布前还需要经过最为关键的一步——"创造"。通过游戏提供的简单工具，玩家就能够轻松完成剧情编写、NPC选定、奖励设置等一系列创造工作，既简单又便捷，让你轻松实现"策划梦"。



畜牧种植——快乐农庄

在游戏中，玩家可以把自宅的后花园改建成农庄，在里面畜养牛羊，种植瓜果，享受一下闲适的田园生活。游戏采取了仿真模拟的手法，玩家必须一手一脚从"垦荒"开始做起，播种、施肥也不能假手于人，并且农作物和牲口的成活率还和游戏内的"天气"息息相关，这样的设计使游戏多出了些"风险承担"的刺激感，从而更真实好玩。



"创意"十足的游戏设计搭配上玩家自主"创造"权，得到的结果就是"可能无限"的精彩"人生"，一款叫做《游戏人生》的创新网游2.0大作。对于厌倦墨守成规，喜欢创造变通的玩家来说，《游戏人生》就是放飞梦想的"人生"大舞台。P

《游戏人生》官方网站：
http://rs.wanku.com
《游戏人生》官方论坛：
http://bbs.wanku.com
《游戏人生》客户端下载地址：
http://rs.wanku.com/article/download
《游戏人生》注册页面：
http://id.wanku.com/

登入游戏：找到菜菜村礼物派送员(129,151)，输入绿卡激活码：SC0001，马上获得游戏道具"超酷绿色甲壳虫汽车一辆、威风博士帽一顶"等丰厚礼品。
赶快领奖吧！

上海大学CIA：三维游戏影视动画教育迎来“正规军”

10月底新开全日制一年专业班

上海大学成人教育学院联合CIA数码科技将在10月底在上海大学延长路校区开办上大CIA三维游戏影视动画专业班。上大CIA的著名品牌、CIA数码的一流团队，决定了教育的专业和正规。但一年的学习时间与近2万元的学费是否物有所值？

办学单位很正规，专业实力怎么样？

上海大学是国家“211工程”重点建设高校之一，是拥有理、工、文、法、史、经济、管理等学科门类及美术、影视艺术等学科的综合性大学。现任校长是中国科学院院士钱伟长教授。

自2004年以来，上海大学成教学院与我国著名数字艺术教育机构CIA数码合作，用重点大学的雄厚教育资源融合优秀动画企业的技术力量，向学生提供专业正规的职业教育。2007年上海大学获批成为上海市高教自考动画专业（独立本科段）主考院校，上大CIA开发的系列教材也被上海市教育考试院选定为专用教材。2006年上大CIA荣获中国计算机用户协会和电脑报联合评选的“优秀培训机构”和“优秀游戏动画师资”两项殊荣，2007年底，上大CIA被批准为上海市紧缺人才培训“计算机CG创意设计”项目的主管单位。

一年1080学时，学到什么？

上海大学CIA三维游戏影视动画专业班一年内将教授1080学时的课程，这相当于普通大专院校两年多的专业课程教学课时数。在1080学时的课时数中由四大部分的教学内容组成：第一部分是计算机美术基础类课程，包括素描、色彩等，重点培养学生的艺术素养；第二部分是计算机平面图形应用类课程，包括Photoshop贴图、Painter角色设定等；第三部分是三维动画专业课程，包括3DMax、MAYA等，重点学习游戏影视动画制作过程中必须掌握的三维建模、材质、灯光、动画以及特效等知识；第四部分是岗位技能课程，包括游戏美工、实习实训等。因此，上大CIA的课程基本上涵盖了同类本科专业的主要课程。

技能有保证了，证书过硬吗？

上大CIA在培养学生过硬的应用技能的同时，学生在毕业时成绩合格将获得多个过硬的证书，如上海大学结业证书，以及CIA专业证书和MAYA、3DMax认证证书，以及上海市教委、上海市成教委、上海市委组织部、上海市委人事局联合颁发的上海市紧缺人才岗位资格证书。

技术功底扎实了，就业面广吗？

由于一年1080学时的强化教育，上大CIA的学生在计算机平面美术、三维动画建模、制作方面的技术功底都非常扎实，能熟练使用计算机图形图像处理创作的大多数相关软件，因此毕业学生不仅在当前十分热门的游戏动画领域和影视动画领域非常抢手外，在建筑装潢业、广告设计业、多媒体制作等行业很受欢迎。事实上，CIA数码在5年来与高校合作培养的2000余名毕业生中早已成为上海、北京、杭州等大中城市相关行业从业者的中坚力量。







准备去报名，要什么条件？

作为专业研修班，上大CIA不设入学门槛，实行宽进严出的教学理念。宽：凡是年满18周岁有兴趣学习三维游戏影视动画的学生都可以报名。严：用正规大学的管理和科学的教育方法来保证教育质量。

友情提示

上大CIA三维游戏影视动画专业班，教学正规、专业抢手、就业面广，为了保证教学质量以及住宿条件的限制，上大CIA以小班授课的方式教学，每期只招收90名学生。第26期正在热招中，详情登录：www.cia-china.com

咨询热线：021-62539082

地址：上海市新闸路1220号上海大学成人教育学院本部B楼211室 P

杀毒软件最新防护技术——关于ESET NOD32

摘要： 本文详细介绍了世界知名杀毒软件ESET NOD32所采用的ThreatSense引擎及ThreatSense.Net预警系统等。ThreatSense引擎独特的启发式技术包含了基因码检测（Generic Signature）、虚拟机、代码分析等业界领先的技术。它能够有效防止新病毒，木马及其变种的入侵。而ThreatSense.Net 预警系统则能够将ThreatSense?分析捕捉到的未知病毒迅速上报到病毒研究实验室，从而加强对病毒发展趋势的监控。

关键词： ESET NOD32，ThreatSense引擎，启发式，基因码检测（Generic Signature），虚拟机，ThreatSense.Net预警系统

ESET NOD32高效能的综合性防护架构简介

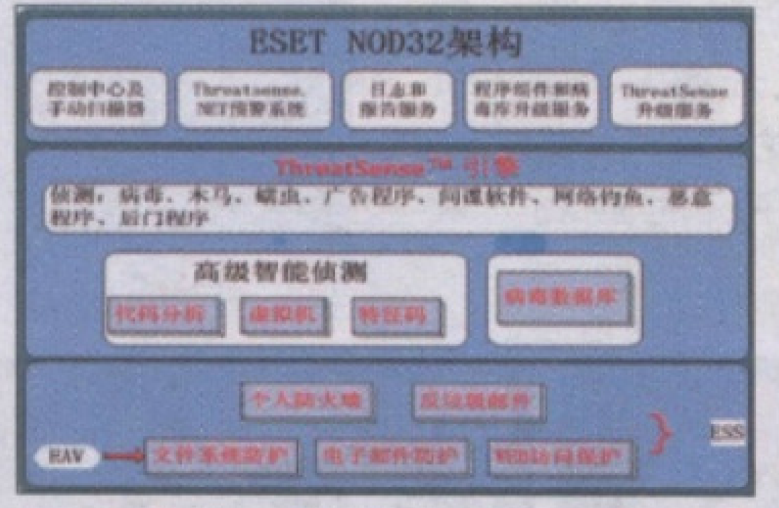
不少使用过 ESET NOD32的用户，都会惊讶它体积轻巧与速度惊人，其中一个成功之处在于ESET NOD32采用综合性防护架构（Integrated Protection）。ESET NOD32采用ThreatSense引擎处理病毒、蠕虫、广告软件、木马、间谍软件、网络钓鱼等各类恶意程序，大大简化了工序并提高了执行效能。

某些杀毒软件采用多套独立的软件处理不同的恶意程序，整套软件高达数百MB之巨，这样不仅加重了系统负担，复杂的架构也造成管理困难，甚至在重叠的防护机制里造成安全漏洞。相比之下，Virus Bulletin的测试指出，ESET NOD32 的综合性防护架构的扫毒速度往往比其他杀毒软件快2至5倍，表现非常出众。

ESET NOD32的ThreatSense引擎介绍

（一）基因码检测技术

直到现在，几乎所有的杀毒软件主要还是通过病毒数据库里的病毒特征数据，与被扫描的文件加以对照，从而把符合条件的真正的病毒区分出来。由于几乎每天都有新病毒或变种出现，各杀毒软件厂商也只有不断进行特征更新（Signature Update）与扩充自己的病毒数据库，才能确保尽快把最新的病毒特征数据收录其中。



这种处理方法看似简单有效，但网络世界里出现过的病毒高达7万多种，即使是仍活跃的病毒种类也达到数千种以上。若病毒数据库要一口气全部收录，数据库体积必然非常庞大，就是在扫描系统时进行逐个数据对照，过程也极为费时。因此，像ESET NOD32等先进的杀毒软件，已逐渐改变这种特征检测（Signature-based Detection）查毒方式，进而采用较新型的基因码（Generic Signature）检测技术。采用基因码技术后，病毒特征和病毒库的大小都得到了简化。

病毒特征化繁为简

所谓基因码，就是指同一病毒族群中的不同变种，多半含有相同的病毒特征。不少病毒最初是以单一品种出现，后经由其它病毒作者修改或自行演化，最后变成数十种以上的病毒变种。若以传统特征检测方式处理，病毒数据库便要为每一种病毒变种制作一份独立的特征数据。而较新的基因码检测技术，则会从各变种中找出共同之处，包括一些非连续的程序代码，以此找出同一类型病毒的普遍特征。

缩小病毒数据库的体积

这样，在进行系统扫描时，由于采用较少的特征数据就能检测庞大的病毒种类，因此进行特征对照时便能大大缩短时间。同时，对于由同一种源头变化出来的新变种，只要吻合该族群的普遍特征条件，即使未更新病毒数据库亦很有可能成功进行识别。因此，ESET NOD32更新病毒数据库所用的时间极短，每次更新不过下载20kB至50kB不等，绝不会加重网络与硬盘的负担。

（二）虚拟机技术

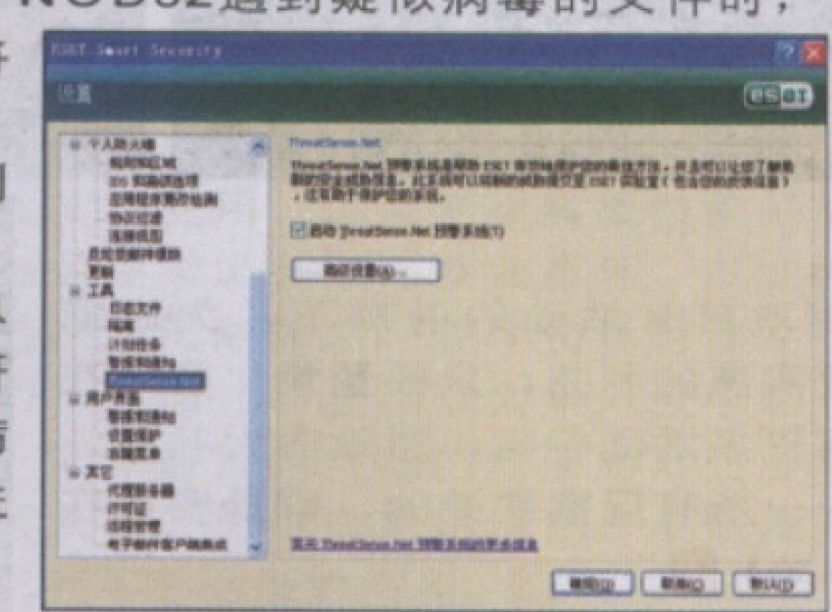
针对变形病毒、未知病毒等复杂的病毒情况，极少数防病毒软件采用了虚拟机技术，达到了对未知病毒良好的查杀效果。它实际上是一种可控的，由软件模拟出来的程序虚拟运行环境。在这一环境中虚拟执行的程序。虽然病毒通过各种方式来躲避防病毒软件，但是当它运行在虚拟机中时，它并不知道自己的一切行为都在被虚拟机所监控，所以当它在虚拟机中脱去伪装进行传染时，就会被虚拟机所发现，如此一来，利用虚拟机技术就可以发现大部分的变形病毒和大量的未知病毒。

（三）代码分析技术

为了对付病毒的不断变化和对未知病毒的研究，代码分析扫描方式出现了。代码分析扫描是通过分析指令出现的顺序，或特定组合情况等常见病毒的标准特征来决定文件是否感染未知病毒。因为病毒要达到感染和破坏的目的，通常的行为都会有一定的特征，例如读写敏感文件，自我删除、自我复制，获取操作系统底层权限等等。所以可以根据扫描特定的行为或多种行为的组合来判断一个程序是否是病毒。

ESET NOD32崭新的ThreatSense.Net预警系统

为了强化ThreatSense引擎的准确性与效率，ESET NOD32在最新的版本里加入了崭新的ThreatSense.Net预警系统。该系统可说是把ThreatSense的优秀病毒分析能力，由个人计算机范围拓展至全球性的规模处理。每当客户端的ESET NOD32遇到疑似病毒的文件时，便可自动或手动地将该文件压缩加密，并经由电邮寄送到sample@eset.com，快速地交由ESET总部的专家进行分析研究，一旦确定为病毒，ESET便迅速进行后续的处理。



2008年，赛迪集团将文化娱乐产业作为最新战略发展方向，重磅推出“赛迪在线”。目前，集团整合了丰富的资源，展开了国产原创精品网络游戏运营，全力进军娱乐产业。这一消息发布，引起了国内外人士的极大关注。



自2000年中国第一款国产原创网游面世，经过9年的时间，在政府、玩家、游戏行业人士的大力推动和关注下，中国民族游戏产业得到了快速的发展，截至去年，国产网游出版产业国内市场占有率超过65%，同时国产原创网络游戏已持续3年占据国内网络游戏60%以上的市场份额，从根本上扭转了过去的韩国、欧美等国外网络游戏在中国市场一统天下的局面，实现了由“中国代理”向“中国制造”的转变。



赛迪在线娱乐中心（http://game.ccidgroup.com，以下简称“赛迪在线”）是目前国内第一家国产原创游戏展示平台。以全力打造国产精品游戏平台为己任，坚持“繁荣国内游戏市场、推进合法原创游戏、展示国产原创精品、丰富资源信息互动”的理念，集展示、体验、互动、交流于一体，立足国产，以健康、绿色的国产精品游戏引领游戏产业和谐发展。



赛迪在线是一个受众广泛的游戏平台，基于其独特的开放性，该平台可以不断增加新的游戏类型和品种，丰富的游戏产品使玩家有更多的选择，能够在同一时间内享受更多的游戏乐趣。









5月30日“赛迪在线”上线国内最大型的Web Game《英雄之门》，得到玩家的鼎力支持，7月15日新魔界《战神光辉》赛迪专区也如期隆重公测，同期，赛迪在线“棋牌休闲游戏”也正式开通，9月，赛迪在线《泡面三国》、赛迪在线《新龙影》、赛迪在线《天羽传奇》……还将会有更多更好玩的游戏与玩家们见面！









特色：

保留游戏自有活动的前提下，为玩家争取更多更实惠的利益。只要登录“赛迪在线”，就有更多活动参与，游戏内大礼包、游戏周边……所有玩家需要的，都是赛迪在线努力的方向！





人才，国产动漫游戏的软肋

据最近一项调查显示，目前有62.4%的受调查者表示喜欢看美国的动画片，其次是日本的，占45.9%，喜欢看国产动画片的只有14.2%，而且81.9%的观众认为国产动画片没有想象力、缺乏创意。为此，文化部日前出台了关于扶持我国动漫产业发展的若干意见，明确了扶持民族原创、完善产业链条、完善支撑体系，加快平台建设等方面的具体举措，此举在动漫业产生了强烈反响。

"动漫产业的发展急需具有创新精神的高素质人才，而当前中国动漫人才的供求失衡和具有原创能力的人才匮乏是制约我国动漫产业发展的重要因素。"这一观点已经成为行业共识。

据统计，目前我国的动漫产业设计制作人才不到1万人，只及韩国的1/3，职业漫画人仅有100多人，这对具有13亿人口的泱泱大国来说，显得极不相称。而堪称全球动画业最成功典范的美国迪斯尼公司，员工就有12万。在日本，仅职业漫画家就有3000多人，其他插画家、自由漫画家也数以万计。我国影视、游戏动漫人才总需求量分别达到15万人和10万人左右，而现在中国拥有的动漫游戏人才，还不及这一缺口的1/10。

如何解读这块影响中国动漫游戏产业发展的"软肋"？如何实现人才的突破？为此，记者走访了国内数字娱乐职业教育领军品牌——北京汇众益智科技有限公司。

"一直以来，国产动漫主要针对低幼人群开发，创意不足使得动漫产业长期缺少好作品。如果动漫作者不能够充分理解中国的元素，不理解什么是中国文化的精髓，是拍不出来好作品的。另外，现在的作品缺乏幽默和综合的造型创意。我们的造型过于简单，没有幽默的想法在里面，而且综合造型能力严重缺乏。在我国能称得起动漫偶像的几乎找不到。另一方面，我国从事动漫行业的作者，特别是动画专业，多是学计算机的年轻人，缺少文化积淀。"





汇众益智相关负责人还告诉记者："最近几年，我国有不少大学纷纷设立了动画专业，开办了涉及动漫专业的院系，一些学校也相继开设了手机动画、Flash动画制作等新兴课目。应该说，这些对中国动漫人才的培养是有利的，但由于一些学校的动画专业历史比较短，在师资、教材、教学体系上也不够完备，培养出来的人才和实际工作中需要的人才还有一段距离。"



作为国内第一家专业动漫游戏人才培养基地，一直以来，汇众益智都在密切关注我国动漫游戏产业的发展。同时，也深刻的认识到，我国动漫游戏产业的发展与旺盛的市场需求还不相适应，在原创能力、人才培养、技术开发、产业链整合、知识产权保护等方面还需进一步提高。

当前，很多动漫游戏公司要扩大规模，急需这种高素质创意人才。但是目前招聘来的应届毕业生，在学校大多过于注重理论知识学习，社会实践不够，动手能力不强，往往不能直接胜任动漫工作，还要经过一个再培训过程。同时，汇众益智学员成功的就业经验也证明了，公司所需要的人才不仅要有专业基础和理论功底，还要有丰富的想象力和创造力，以及实际操作能力。

汇众益智动漫游戏及数字影视职业培训项目的开展，正是基于八大体系九大模型的不断创新的课程研发与升级的自主知识产权的课程体系；拥有来自一线企业、培训体系完善、管理严格、具有丰富开发经验与教学经验的师资队伍；面向企业实战应用、注重学员实战技能的教学体系。同时，以实训基地与就业基地、就业网络配套完善的就业保障体系，使学员具有非常强的就业竞争力。在国外动漫游戏大举入侵中国市场的形势下，汇众益智为中国的动漫游戏企业培养了大量优秀人才，为推进国内原创产品研发及衍生品发展起到不可估量的作用。P



头牌新闻

手机最终要为人服务
——格锐数码面对的3G机会

■本刊记者 冰河

3G终究是要来的，借奥运的东风，国产的TD-SCDMA标准3G通信技术正在国内展开大规模商用试验。虽然能够体验到其中妙处的用户相对庞大的基数人口只能说是极少一部分，但技术的进步是实在的，也是不可阻挡的，我们终究会进入3G时代。无论采用什么标准，最终能抓住用户的关键，还是应用。作为国内主流移动娱乐内容提供商之一，格锐数码如何面对近在眼前的3G机会呢？本刊记者就此采访了格锐数码的掌门人——总经理陈刚。

《大众软件》：3G技术的升级，体现到移动娱乐产业上究竟是哪些方面？

陈刚：3G技术在应用上的最直观提升就在于通信速度和流量升级，过去受到这方面的限制，移动互联网平台上的应用内容在容量、多媒体表现、交互内容等方面都必须做到精简直观，减少非必要的流量以节省带宽和费用。3G环境下这个限制会得到很大缓解，对内容开发和提供者也是一个很好的解放。



《妙灵宝贝》是格瑞数码的主推作品之一

《大众软件》：那么格锐数码会有什么新计划来面对3G时代呢？

陈刚：我们觉得“借鉴和创新”始终是面对任何挑战的最基本手段。格锐数码很早就进入了国际竞争，在日本、韩国、欧美和东南亚地区都提供了各种移动娱乐内容服务，而这些国家地区都比国内更早一步进入3G时代，因此在面对3G技术挑战与机遇问题上，我们有比旁人更多的经验。从目前的情况看，国外用户在3G环境下会注重新技术带来更卓越的游戏体验，这方面我们已经有足够的技术储备和开发经验，所以并不紧张。但国内市场独有的一个问题是用户对于资费的敏感，以及两大电信服务提供商南北割据的局面。如何与电信服务提供商达成良好的合作，尽力降低用户的消费成本，是我们未来需要着重解决的问题。

《大众软件》：3G环境下也一定会有越来越多的国外优秀手机游戏开发商进入中国，格锐数码如何来面对这些国外厂商带来的冲击呢？

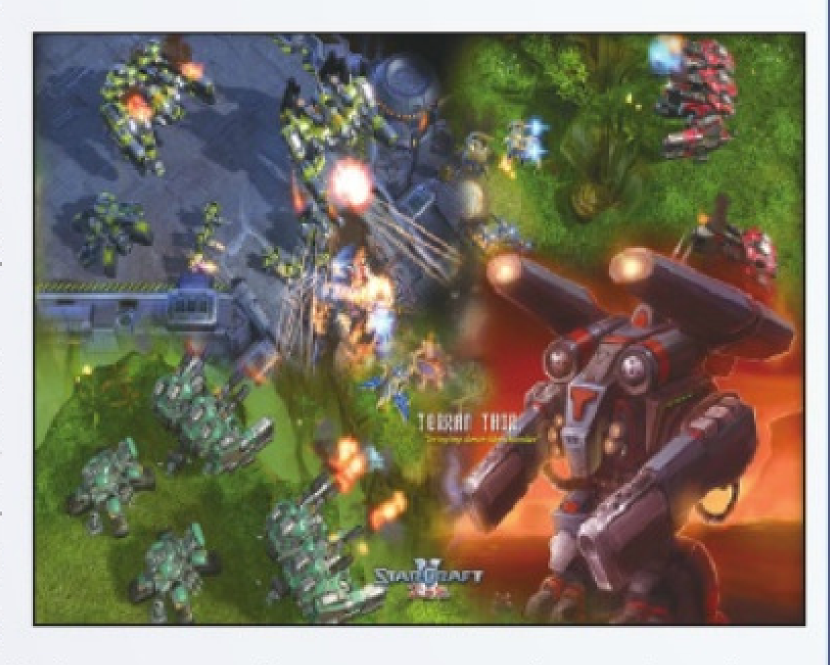
陈刚：对于国外的手机游戏厂商来说，本土企业首先是有成本优势的，开发和运营成本比照国外公司相对低一些；其次就是产品方面，我们的产品和国外的优秀产品在品质上没有太大差异。特别是，我们非常熟悉中国市场，就像很多西方的手机游戏公司因为不了解韩国、日本当地的市场而在那些国家一直都不很成功一样，我相信国外的手机游戏开发商进入中国也会碰到相当多的困难和瓶颈。另一方面，从产品的品牌合作来说，虽然国外企业拥有迪斯尼、哈利·波特这样的强势文化内容，但我们现在也在和很多的公司合作，比如美术电影制片厂就有很多电影的品牌在让我们来做，包括像《三毛流浪记》这些在国内家喻户晓的品牌。手机最终是为人服务的，中国用户有独特的消费习惯和文化传统，因此只要从这方面着手，我们不会害怕面对任何竞争和挑战。P



晶合热点

《星际争霸Ⅱ》今年无法上市

据暴雪娱乐方面确认，该公司旗下对战游戏《星际争霸Ⅱ》今年无法上市，原因是准备工作尚未完成。《星际争霸》推出10余年，至今仍是全球最流行的对战游戏之一。由于网易于8月中旬宣布获得独家运营权，将把《星际争霸Ⅱ》及战网引入中国大陆，《星际争霸》系列游戏的关注度因此又跃上了一个台阶。截稿前，暴雪称《星际争霸Ⅱ》确切的上市时间仍没法确认。暴雪开发执行副总裁Frank Pearce对此给出的解释是，“还有很多工作需要做，因此什么时候发售暂时不能确定，但可以肯定不会在年内。”

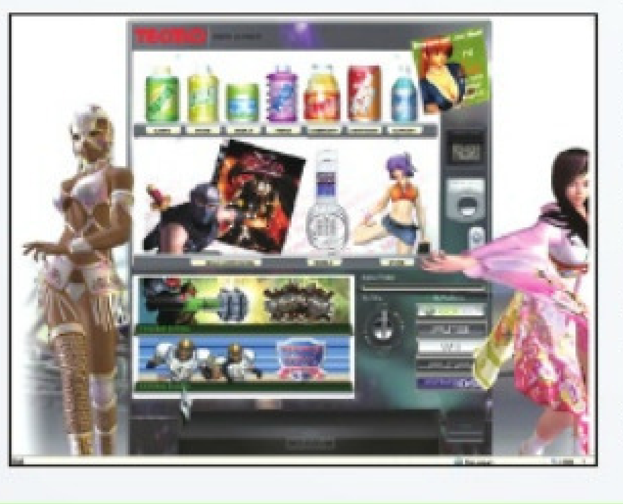


SE与光荣争购Tecmo



SE社长和田洋一在东京皇家饭店召开的新闻发布会上解释收购的相关问题

9月初，SE官方公开确认，他们已经准备好将Tecmo纳入麾下。Square Enix社长和田洋一在一份官方声明中宣称，愿意提供一个能够令双方股东满意的价格收购Tecmo的股票。对于正面临着股价持续下跌、股东联合起诉和大牌制作人离去等一系列内忧外患的Tecmo来说，Square Enix的收购将是一件好事。但就在SE宣布预备收购Tecmo之后，事情却出现意外的变化。Tecmo与光荣联手宣布开始实验性的联合运作，同时成立了共同的“综合管理委员会”，两家公司希望借此机会互通有无取长补短——将Tecmo在欧美市场的优势与光荣在亚洲地区的号召力相结



合，从而开辟新的商机。官方声明中还提到，Tecmo与光荣两家正展开积极磋商，着手筹备建立一个完整的一体化管理体系，在保证“稳定及安全环境”的同时，最大限度保证双方在诸多方面的独立性。

对于收购事件忽然发生的变化，Square Enix方面目前尚未对这一声明发表看法。

《破碎地平线》支持PhysX

尽管Futuremark公司在其3DMark测试软件中从未公开支持某家厂商的产品，但到了游戏市场一切都不一样了。Futuremark游戏工作室日前在NVISION大会上宣布，他们的首款游戏作品《破碎地平线》（Shattered Horizon）将冠以“The Way It's Meant To Be Played”名号成为N卡优势游戏，并支持NVIDIA近期极力推广的PhysX物理加速技术。Futuremark表示，和NVIDIA合作方便他们在大量不同配置的PC系统中进行性能测试，保证玩家的用户体验。游戏首席设计师Antti Summala表示，N卡提供的光影效果和零重力物理效果可以为游戏创造真实的太空环境，给玩家无与伦比的游戏体验。

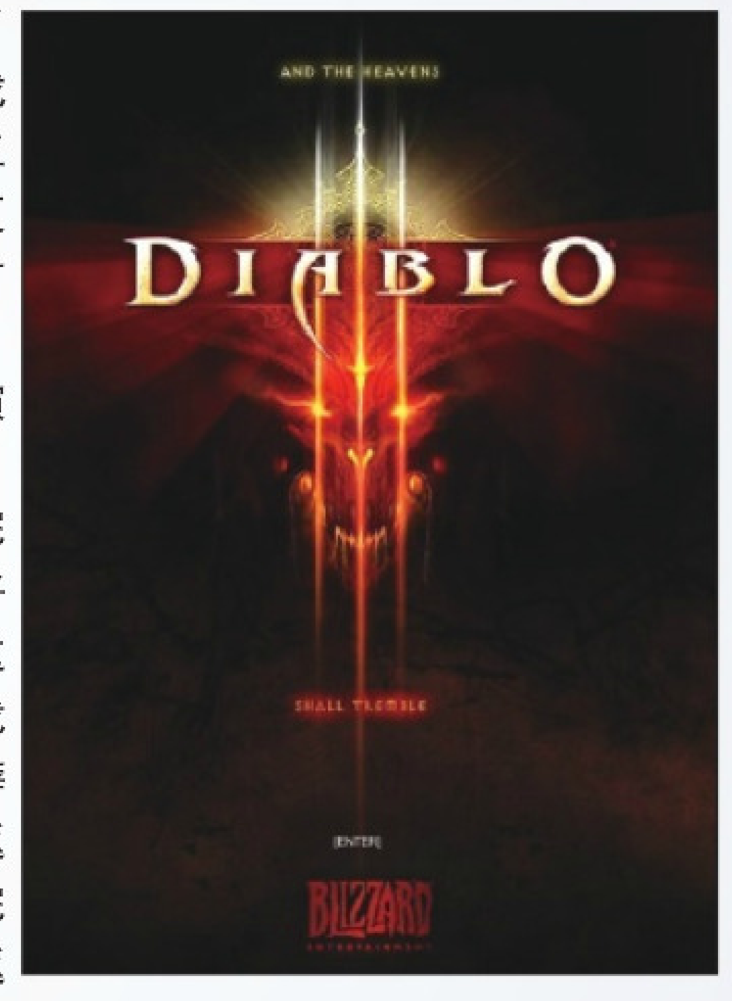




晶合声音

“我们很清楚地意识到要让游戏调子逐步转暗——故事情节中一个基本面就是大难将至……”

《暗黑破坏神Ⅲ》首席设计师Jay Wilson在谈到该作时表示，游戏在技术层面的研磨即将结束，目前团队成员现正集中精力进行主观内容的创作。他在谈到游戏的气氛时，发表了这样的看法，“游戏气氛在第二幕及第三幕、第四幕中变得更加阴森，玩家或许才能体会到其中妙处，这将比我们目前所演示的要压抑得多。”而由于人都想追求完美，所以团队不断将设计推倒重来，“这就是暴雪的风格，我们有精益求精的癖好，于是就不断返工，人人都想追求完美。不把某样东西返工5次就不要指望它能上市，这差不多就是我们的指导原则。”在暴雪面前，谁也急不得。





晶合新作

《雷曼——疯狂兔子2》9月上市

8月22日，上海育碧宣布《雷曼——疯狂兔子2》PC版定于2008年9月在中国大陆地区发行。

在新作中，搞怪的兔子们比一代中的表现更加疯狂，在成功占领雷曼的地盘后，兔子们有了一个新的目标：入侵地球！他们已经在一家大型购物中心建立了基地，并开始为一系列的恶搞把戏做准备。兔子们要完成不同的任务来达到支配世界的目的，同时他们还要通过模仿来学习人类的行为。然而，兔子们的行动是毫无逻辑可言的，为了世界和平，雷曼必须重返战场去阻止兔子们的入侵，他乔装打扮成疯狂兔子的一员打入了他们的组织。

《雷曼——疯狂兔子2》曾在今年的ChinaJoy展会上大放异彩，它是Ubisoft以疯狂兔子为主角的第二款益智游戏，已于2007年底发行了Wii版与NDS版。



《怪物猎人OL》定为15禁

运营《怪物猎人OL》（Monster Hunter OL）的韩国运营商NHN公司宣布，根据韩国游戏等级委员会的等级修改，《怪物猎人OL》开始以15禁的游戏运营。8月7日开始在韩国公测的《怪物猎人OL》随着从18禁改定为15禁，会因青少年玩家的增加而使新注册玩家及同时在线人数增加30%以上。

《极品飞车——无间风云》电影化

《极品飞车》系列第十二代作品《极品飞车——无间风云》（Need for Speed Undercover）是EA Black Box的最新力作，其真人过场剧情中邀请到亚洲知名女星Maggie Q作为主角，让这款游戏更趋于电影化。游戏本身重新引入了激烈的警匪追逐战，并分为三大部分：时速超过180英里的飚车英雄、亡命搏斗的高速公路激战和紧张刺激的卧底任务。另外游戏还有新的人工智能机制，提供车辆改装、真实损坏和驾驶物理效果，当然最新最热的赛车授权也是必不可少的，比如Audi R8、BMW M6、Lexus IS-F。这款耗时两年开发的极品飞车，是近年来制作最为用功的作品。该作将于11月18/21日在北美、欧洲发售，同时登陆X360、PS3、Wii、PS2、DS、PSP、PC、手机等各类游戏平台。



《罗马帝国Ⅱ》明年3月发售

在德国莱比锡举办的GC 2008上，游戏发行商Kalypso展示了刚刚公布的城市建设与策略游戏新作《罗马帝国

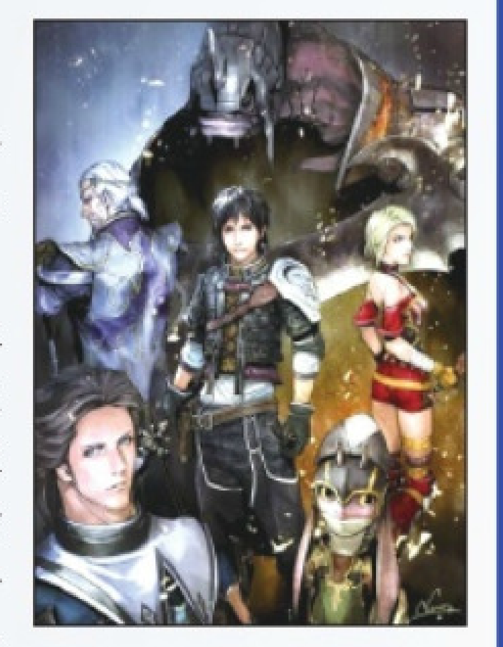
Ⅱ》（Imperium RomanumⅡ）。本作是今年3月发售的《罗马帝国》的续作，由《罗马帝国的荣耀》开发商Haemimont Games开发完成，其资料片《罗马帝国——皇帝》也于近日发布。本作将于2009年3月在PC平台发布，游戏图象更加细致，地图和规模更为庞大，城市建设方面和战争系统都有一定的改进。

《鹰击长空》引入卫星图片



8月底，育碧公布了几张《汤姆克兰西之鹰击长空》（Tom Clancy's H.A.W.X）的游戏新图，他们还宣布，此款游戏的地形图是利用GeoEye的IKONOS地球影像卫星制作的。GeoEye的IKONOS是世界上首个提供高分辨率卫星照片的商业卫星，其用户包括美国国土安全局等在制图、空中及海上运输、环境监测及风险评估等领域有需求的各行各业。它所拍摄的高质量照片将用于这款模拟飞行游戏的地貌生成，以便为玩家带来最富临场感的空战体验。GeoEye副总裁Mark Brender对此表示说："高分辨率卫星照片现已从帷幕深垂的隐秘世界走上了光明正大的商业用途，借由GeoEye的高分辨率卫星照片，育碧能为《H.A.W.X》制作更真实的地表景观，为游戏带来栩栩如生的主观感受。"

《最后的神迹》将推出PC版



SE采用Unreal Engine 3引擎开发的《最后的神迹》最近确认发售日期并宣布推出PC版，其中PS3、Xbox 360将在11月20日于日本和北美同时发售，PC版发售日未定。这款游戏采用融合中古欧洲与蒸汽庞克风格的世界观设定，有4个种族活跃于此世界中，同时并有由远古所流传下来、被称为"遗迹"的物体遍布在世界各地，没有人知道是何人、何时、为何所建造的，人们借助并利用遗迹的强大力量而生。该游戏是一款典型的日式风格游戏，主角Rush被设定为18岁男青年，为了寻找被绑架的妹妹而离岛屿展开冒险旅程。

《武林外传》迎来两周年庆典



《武林外传》里的人越来越时尚了

完美时空的网络游戏《武林外传》于9月初迎来了两周年纪念。为了庆祝两周年，以"欢乐嘉年华"为主题的一系列活动开始在官网展开。玩家除了参与活动、进行一些趣味小游戏外，还能通过抽奖获得游戏点卡及显示器、时尚手机等实物礼品。《武林外传》曾于8月中旬推出"K王之王"活动，它是《武林外传》欢乐嘉年华的一个重要组成部分。"K王之王"接受歌曲、相声、笑话、口技等多种演绎方式，玩家上传自己的作品，等待投票并可参与评奖。这项活动受到了许多玩家的青睐，活动页面已上传了近千首作品。



晶合快评

《非洲》的启示

■本刊记者 生铁



开发时间近4年，开发者为之两赴非洲的作品《非洲》（Afrika）将率先在PS3平台上推出。对这款作品大家早有所耳闻。借助先进的图形处理能力，游戏将构建一个虚构的非洲国家公园，其中随处可见画面逼真的斑马、大象、狮子等几十种生活在非洲草原上的动物。这款游戏有意避开了大部分热卖游戏中的元素：没有枪战、只有很少的动作、也无所谓输赢，甚至连结局都没有。玩家只是在游戏中扮演一名摄影记者，在热带草原上观察、探索各种动物的行为。在游戏中，玩家可以看到猎豹捕食、土狼劫掠其他动物杀死的猎物或是其他情节。玩家可以在游戏中拍摄些精彩的虚拟照片，除了能把一张照片放到网上和他人分享外，就没有别的网上功能了。除了性别，玩家不能更改其他角色设定。还有就是游戏角色永远不会死，如果太接近危险的动物，角色会晕倒，然后被送回营地。

《非洲》的画面已经到了几可乱真的地步。众所周知，无论在任何游戏主机上，一款画面特别出色、最能代表该类主机特点的作品，大部分玩家会购买一款来玩一玩，不管他们是否真的喜欢这种游戏类型。而这样的游戏有时确实仅是以画面取胜。此外，这类游戏有时也会吸引一些路过游戏店的非游戏玩家做出购买主机的决定。索尼官方也宣称，希望这款游戏能吸引那些初次接触电视游戏的玩家购买PS3主机。

不过对于游戏的销量，索尼官方并不乐观，他们希望这款游戏至少能卖出10万份。但在这个时代，一款游戏卖出50万份的业绩才能算是成功。

毫无疑问，索尼正在尝试一种新的方式。由于为先进的游戏机开发游戏软件的成本十分高昂，电视游戏公司往往都固守那些热卖游戏的续集或是十拿九稳的熟悉题材。索尼电视游戏部门首席执行长平井一夫（Kazuo Hirai）称，这款游戏提供了一种与众不同的互动娱乐方式，一些人可能不会将之视为游戏。

实际上自然探索的主题并不是《非洲》最值得我们探讨的地方。通常对电子游戏而言都一直具备一些不可缺的特征——例如交流、收集、竞技、分数等，我想《非洲》最大的意义，就是提供一种可能，即"无目的"的游戏作品所带来的是什么。反收集、反打斗、反竞技、反分数，这听起来都是非常有意思的挑战。如果游戏业永远没有创新、永远没有逆向的思维，那么也就失去了动力之源。P





FIFA足球经理09
FIFA Manager 09

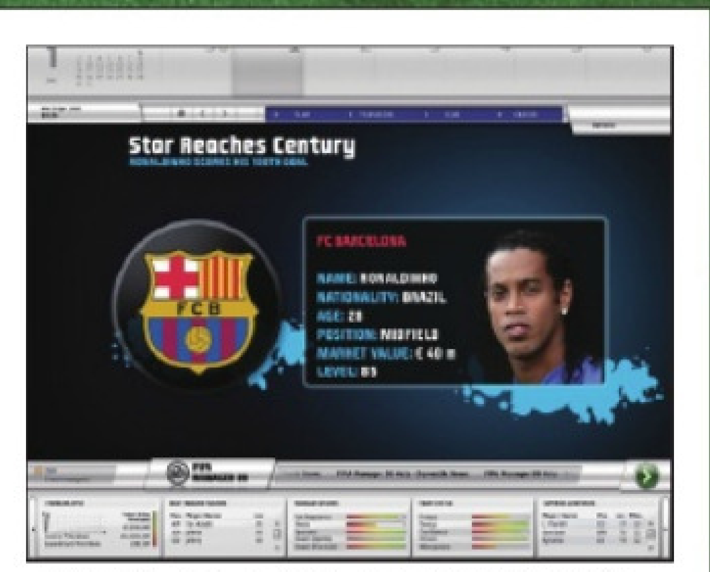
制作： Bright Future GmbH　**发行：** 美国艺电
类型： 模拟　**发售日期：** 2008年10月
推荐度： ★★★★

FIFA足球经理09
FIFA Manager 09

■江苏 防弹手柄

独特的优势

《FIFA足球经理》系列尽管在模拟度上无法与老牌的CM和FM系列相抗衡，但它也有其独特的优势：该系列一直都具备友好的界面，使得新手玩家可以迅速上手。具备FIFA官方授权的球员数据库，可以提供真实的肖像，并且定期更新。最重要的是，游戏的比赛画面一直都和FIFA系列共享引擎，这使得游戏的直观表现向来都是足球经理类游戏中最强的。



难道制作组不知道小罗已经转会的消息？



友好的图形化界面，一直是该系列的优势之一

FIFA09的战术版

本作的基本游戏方式依然沿袭前作，玩家扮演俱乐部经理，对诸如转会、训练、战术等球队建设进行管理，还要负责场馆建设、市场营销等方面的商业运作。游戏的最大卖点在于实时比赛部分：此次的最新作将由德国制作组Bright Future GmbH负责系统的制作，并且共享EA Sports加拿大分部FIFA09的全部图像和解说数据。根据前作的问卷调查，大约有60%的玩家喜欢以实时方式观看比赛进程，这也是为什么制作组如此重视图像引擎的原因。还有40%的足球经理类游戏玩家喜欢通过图表和技术统计反馈来了解场上局势的发展，本作同样照顾到了这部分玩家的喜好。技术数据资料以淡入淡出的方式呈现在比赛画面左侧，右侧则是各种常用比赛管理的选项按钮。FIFA09将包含一套系列中最为复杂的战术系统，游戏中玩家可以实现十一大项，共140种进攻和40种防御选项。除了整体队员的AI外，玩家还可以针对个别队员进行细致入微的战术设置。这一特色同样在《FIFA足球经理09》中被照搬了过来，或者可以说，它完全可以称为一个脱离了键盘、手柄一样能玩的FIFA09。



球场概况

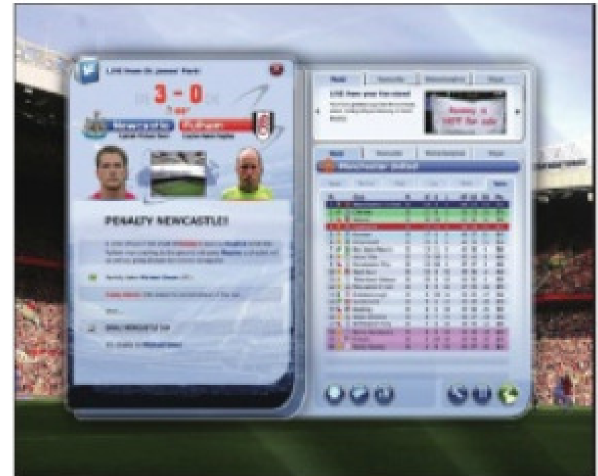
更直观的足球经理扮演体验

图像技术是该系列的一大优势，本作更是对此进行了重点强化。球队事件全部以动画方式呈现，如一个球员第一次加盟俱乐部、打入第一球、攻入第100球等，均有实时演算的特殊事件动画。玩家还可以通过广告运作来提高球队的知名度，在全球各地设置自己的球迷俱乐部和专卖店。生活化也是系列的一个特色，如前作中玩家要做的第一件事就是“决定”自己是否结婚和拥有多少个孩子。在本作中，你的孩子有可能接过父亲的教练衣钵，从执教低级联赛的球队开始打拼，玩家也可以将自己的“子女”放入俱乐部的青年队中慢慢培养，看他是否继承了流淌在自己血液中的足球基因。

另一个新的系统就是“预演”，在重大比赛前，根据对手公布的排兵布阵和自己的实际情况进行模拟比赛（与所有“老奸巨猾”的教练一样，对手也可以放出假消息来迷惑玩家），以验证自己战术的合理性。



曼联的“新任主帅”



纽卡斯尔大胜富勒姆



比赛画面

侠盗猎车手IV



■北京 老方

物是人非

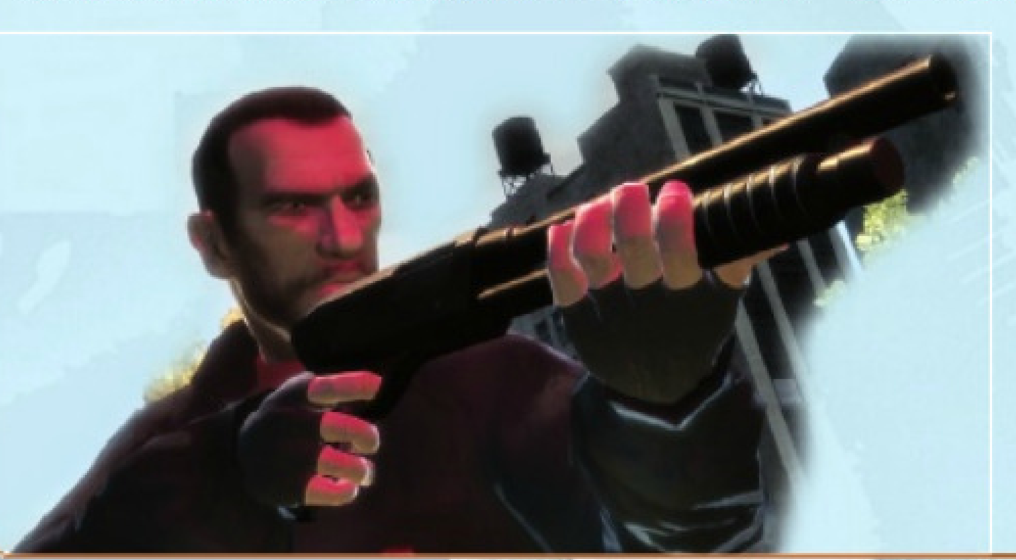
时隔6年之后，GTA系列的正统续作终于要在11月于PC平台再度登场。与GTA3类似的是，本次的故事依然发生在以纽约为原型的“自由城”中，主人公是东欧退伍军人Niko Bellic。在表弟Roman的鼓动下，Niko移民到“自由城”追逐自己的美国梦，另一方面也为了脱离自己痛苦的战争记忆和犯罪生涯。而到这里之后，他才发现Roman所吹嘘的豪华生活方式纯属子虚乌有，在这里，他依然要投身自己所熟悉的街头生活。为黑帮进行各种非法勾当，是他唯一可以从事的“工作”。面对物是人非的“自由城”，玩家一切也将从头开始。

改进的战斗系统

当年最早在PS2平台推出的GTA3由于操作方式的局限性，对射击的处理显得比较简单，采用了锁定式半自动瞄准模式。今天，手柄控制射击已经相当便捷，游戏对动作射击系统的改进也更符合今日ACT玩家的需求。改进后的第三人称视角中，玩家可以实现诸如快速依附掩体、盲射、精确射击等操作。当锁定目标后，敌人的生命会以8个绿色指示条显示在准星中，中弹后的指数条会减少，并变成红色，在街头大混战中玩家可以借助这一改进来判断敌人的威胁程度。在精确射击视角中，玩家可以选择对敌人身体的特定部位进行攻击，这会给接下来的战斗带来更多的戏剧性。

新的掩护系统，让街头枪战的火爆度大为增加

Niko的生命槽以绿色半圆形计量表的方式呈现在微缩地图的左侧，右侧蓝色的计量表表示他此时的装甲。在受到伤害的情况下，Niko可以通过吃饭、喝苏打水、睡觉，甚至是用手机召唤医务人员的方式来恢复健康。健康值呈现人物所受到的物理伤害，如从高处跌落，在撞车事故时人物从挡风玻璃处摔出去等，装甲值则对应人物所受到的枪伤和肉搏伤害，这些设计都与前作的HP计算方式截然不同。另外，人物死亡以后可以从最近的医院那里复活，与GTA3不同的是，Niko可以保留自己的武器，不过一旦被捕，再次跨出警局大门的他将失去全部武器。



动态通缉系统

GTA4中引入了通缉范围的设计，在Niko为非作歹而被警察发现之后，地图上会以Niko被发现的位置为圆心呈现一个“通缉圈”，通缉指数越高，则这个圈的范围越大。玩家可以通过快速逃离警戒圈的方式获得安全，但在这一过程中不能再被警察发现，否则警戒圈的范围会根据Niko被发现的位置再次动态变化。喷漆厂依然可以通过给车辆换颜色的方式来让警戒指数降为0，此外还可以在无人区域通过换车方式来避免被警察发现的几率。在这一过程中，携带有手机的良好市民也会提供给警察关于疑犯逃脱的线索。



GTA系列向来是让人分不清虚拟和现实界限的游戏

侠盗猎车手Ⅳ
Grand Theft AutoⅣ

游戏类型：动作　**制作：**Rockstar North
发行：Rockstar Games
上市日期：2008年11月9日　**推荐度：**★★★★☆

警方对Niko不法行为的反应也出现了一些变化：诸如凶杀、劫车、公共场所使用武器等行为由一般的巡警处理，高等级犯罪则会引发直升机、水上快艇和FIB（Federal Investigation Bureau，游戏中影射FBI的执法部门）特工的联合围剿。最高等级的犯罪行为不再由警方的霹雳小组（SWAT）和军队的坦克负责制止，取而代之的是一个精英反恐怖单位N.O.O.S.E.（National Office Of Security Enforcement，游戏中以美国国土安全部为原型创造的部队）。

飞车党行为规范

街头劫车的方式与前作类似，不过Niko会对受害者适当“安慰”两句，如“保险公司会赔偿的”。偷盗停放车辆的方式出现了一定的变化，如果车是锁好的，那么Niko不可能打开车门就开车走人，他需要踢碎或者用肘部敲碎窗户玻璃，再打开车门，然后进行配线点火，这也使得偷来车辆的特征十分明显。

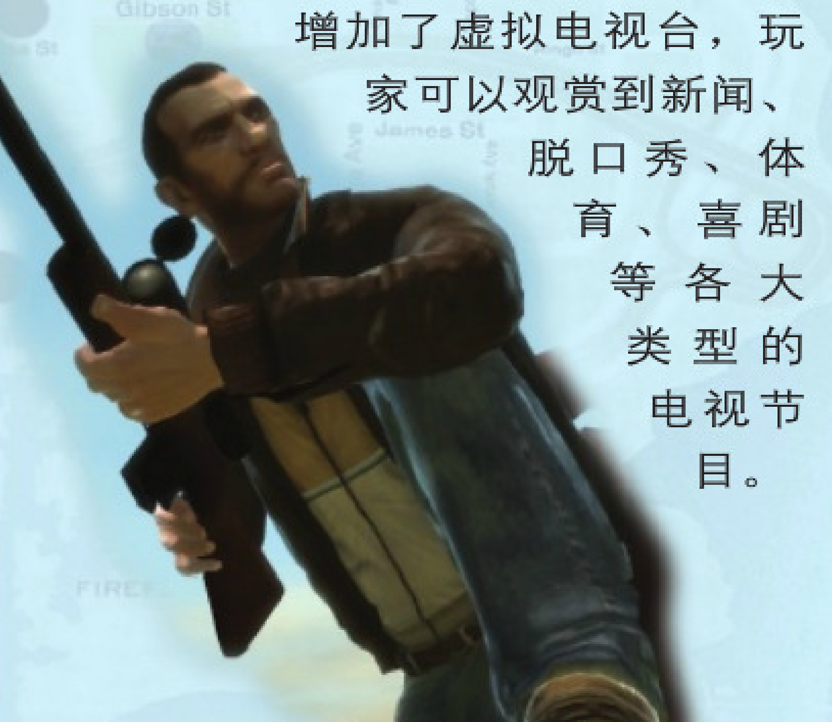
在追车过程中，通过特定的按键，玩家可以把视角对准目标车辆，这样在茫茫车海中也不会丢失目标。以现代为背景的GTA4中自然也少不了先进的汽车导航设备，如GPS和语音提示，可以让玩家脱离地图快速找到通向目标地点的最佳行驶路线，尽管这套设备只能在少数的豪华车中才会配备，但玩家依然可以通过游戏的选项菜单将其设置为开启。通过配置的路点，一条绿色线条可以提示通向目的地的线路。另一个有趣的旅行方式就是出租车，玩家可以招呼TAXI，然后“自动”到达目的地，如果你不喜欢观看沿途的风景，还可以直接将旅程跳过，“瞬间转移”到目的地。驾驶固定翼飞机的游戏方式在GTA4中被取消了，但玩家依然可以驾驶直升机，甚至还可以开着警方的“歼灭者”直升机大肆破坏。

通讯方式

GTA4的任务关联性和复杂程度大大超过前作，为了让玩家可以繁而不乱的方式安排好自己的日程，游戏引入了手机这项通讯工具。玩家可以通过手机来查看短信和约会，安排同朋友联系的备忘录，还可以重试失败任务。手机的拍照和通话功能依然可以在游戏中实现，游戏中就有一个任务需要Niko拍摄后将图像上传到警察局的服务器中。他还可以拨打911来“借刀杀人”，或者提供假情报来浪费警察的时间。

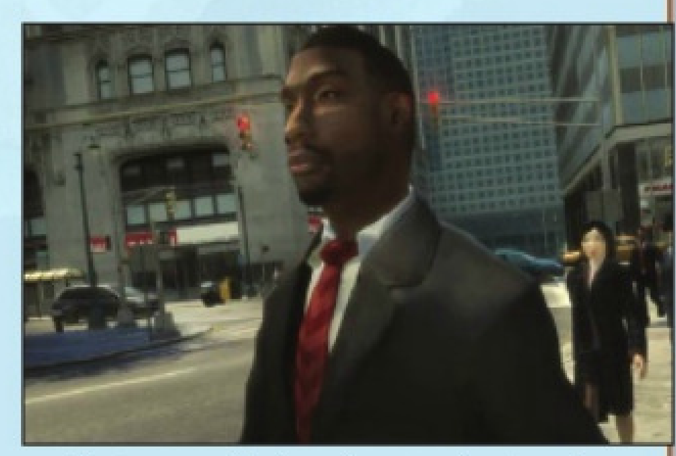
自由城以现实中的纽约为原型，你当然很容易找到那些标志性的景观

通过遍布全城的连锁网吧，Niko可以上网浏览信息和收取电子邮件，游戏中甚至内建了近百个虚拟的网站供玩家浏览。在GTA3中同样有网吧存在，但那时的互联网还无法同玩家进行任何互动。在劫持警车之后，通过警察内部网中的犯罪数据库，玩家可以查看各大区中的犯罪情报，从而以赏金猎手的身份来将这些漏网之鱼绳之以法。除了经典的虚拟广播电台外，GTA4还增加了虚拟电视台，玩家可以观赏到新闻、脱口秀、体育、喜剧等各大类型的电视节目。





由于机能和优化关系，已经发售的两个游戏机版使用1280×640分辨率下，每秒运行25帧，Xbox 360版更是在部分室外场景中存在明显的拖慢现象。从《质量效益》《战争机器》等游戏的表现来看，顶级PC所运行的效果是三大版本中画面表现最好的。根据开发组的测试结果，PC版可以稳定运行在1920×1200 60fps的画面状态下，画面景深也要超过游戏机版——当然获得这一效果的配置想必非常惊人。


街头NPC的表现也显得自然了许多

《战争机器》的Xbox 360同后来的PC版相比，第五章的内容被生硬地删去，这个所谓的“新增章节”，后来也成为了PC“完全版”的最大卖点。在GTA4的PC版中，制作组将会为玩家开放一个两大游戏机版中不能进行探索的新区。在多人模式方式，游戏最大支持64人进行街头火并模式（游戏机版为16人），并且新增了4种全新模式和大量的地图。P


可供互动的场所明显增加



职业进化足球2009
Pro Evolution Soccer 2009

制作： KONAMI　**发行：** KONAMI
类型： 体育模拟　**发售日期：** 2008年秋季
推荐度： ★★★★

职业进化足球2009
Pro Evolution Soccer 2009

■江苏 老黑

重振雄风之作

《职业进化足球2008》（PES2008）可谓是“实况”历史上的滑铁卢，在同FIFA08的竞争中，PES2008无论在技术还是游戏性上都处于绝对下风，这也使得PES2009承载了太多的期望。PES2009是否能重振“最强足球游戏”的雄风？GC08展会上KONAMI推出了本作的试玩，游戏的大体面貌也得到了展示。

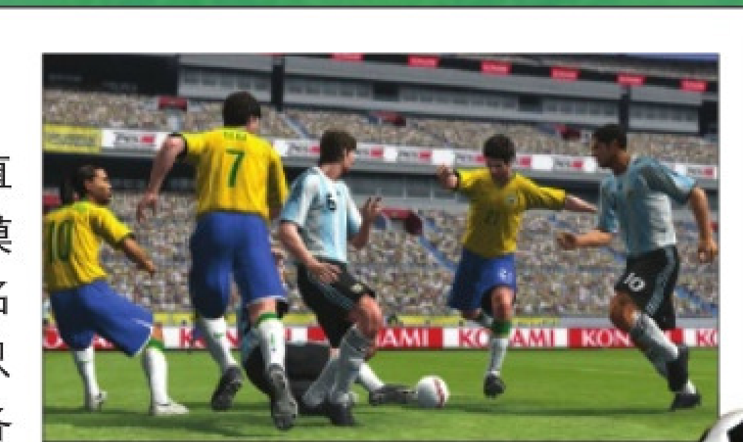
进入游戏之后的菜单进行了重新制作，使用简洁的图标和动画来表示各个选项的功能，熟悉的J-pop音乐依然得到保留。游戏的编辑系统得到了强化，PES2009的球员编辑将支持外部数据的导入，这就意味着玩家可以将非授权球队的赞助商、Logo、球衣、广告牌通过官方的编辑软件进行导入。各大联赛和国家队的官方授权一直是PES系列的弱项，此次GC08上KONAMI宣布游戏中收录的英超球队只有两个属于实名，但他们也没有表示究竟是哪两个队。同时确认的是一个欧洲的联赛以完全授权方式登场，KONAMI同样也没有表示究竟是哪个联赛。


游戏中出现了出汗的效果


小罗乱军之中带球突破

一球成名

PES2009中值得关注的是“传奇模式”，玩家挑选一名攻击型球员，然后只操作他一个人征战各大联赛，他可以转会，可以接受国家队的征召。与“大师联赛”中俱乐部的名声值一样，球员也具备自己的名声，通过出众的表现，可以得到各大豪门的青睐。尽管有人指出这一模式同FIFA的Be a Pro类似，但KONAMI表示这是在日本版WE系列中“一球成名”模式的改进。同时与Be a Pro不同的是，“传奇”中的球员无法呼叫队友喂球，队友与自己的配合取决于“连携”和其自身的能力。同时，如果玩家的位置不佳，那么队友会选择控球，或者是更为保守的横传、回传，这也要求玩家控制球员进行积极的跑动。

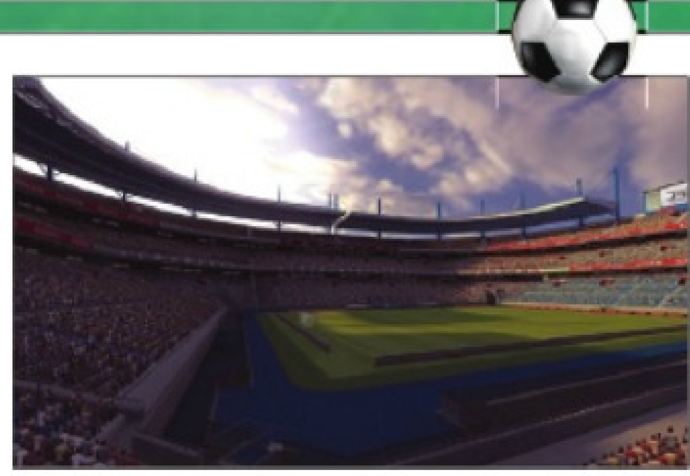

球衣的皱褶效果得到了提升

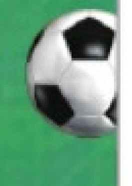

从这张截图上看，本作边后卫的站位依然存在比较大的问题

“大师联赛”中对球员的状态设定进行了一些调整，修正了不合理的体能恢复速度，并且还像专业的足球经理游戏那样，加入了球员的喜怒哀乐。比如球员会主动提出转会的要求，如果拒绝其要求之后还继续派遣他们上场，那么他们就会以“全白”的糟糕状态敷衍了事。

比赛系统

目前没有针对PES2008比赛系统的详细说明资料，根据国外游戏网站编辑现场试玩的感受来看，游戏的传球速度放慢，并且PES2008中对盘带的过分强化也得到了修正，R2的横拉球和后拉球动作无法在冲刺跑情况下使用，并且拉球的幅度也减小，便与防守队员进行封堵。游戏的总体节奏类似于PES5这部公认的经典作品，强化了进攻的难度。看来PES2008中进攻过于儿戏的弊端得到了制作组的重视，我们只希望PES2009不要矫枉过正，倒向另一个极端。P


游戏在图像效果上的进化不大





先驱者
The Precursors

制作： Deep Shadows　**发行：** Atari
游戏类型： 动作射击　**发售日期：** 2009年1月
推荐度： ★★★★☆

先驱者
The Precursors

■北京 神之影

年轻人的星际之旅

在未来世界，太空技术非常发达，太空航行已是人类的家常便饭，庞大的战舰能在各个星球之间来回穿梭，人们也能乘坐私人太空船进行星际旅行，而《先驱者》的故事背景正是设定在这样的环境之下。一位年轻的飞行员刚从太空学院毕业，他驾驶着小型太空船独自返回家乡，在途中却不幸卷入一件神秘事件之中，通过一步步调查，他发现整个银河系都被牵扯其中，而且随时可能遭遇灭顶之灾。为了阻止这场阴谋的发生，这位热血的年轻人担负起拯救世界的重任。在那个时代，人类是整个银河系的主宰，但受到内部矛盾的影响，人类分裂成阿曼斯、民主联盟、帝国和海盗4个派系，其中阿曼斯的势力最为弱小，属于中立的游牧势力，其他3个派系均掌握着各种高科技，具有很强的实力。



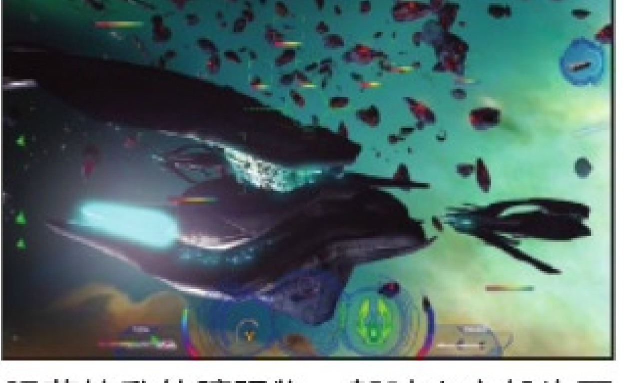
一个更为庞大的世界

作为《沸点——地狱之路》的继承者，《先驱者》将一些成功之处继承了下来，尤其是对游戏世界的塑造，Deep Shadows仍希望展示一个庞大的世界，让玩家在探索过程中获得乐趣和刺激。这次的《先驱者》将展示一个更为庞大的宇宙空间，空间里包括了各种地形不同的星球和空间站，每个星球可探索的区域多达3～12平方公里。值得一提的是，《先驱者》还将继续使用地图无缝接技术，大家无需读取就能在各星球之间来回行动。这一切都应该归功于Deep Shadows最新开发的第三代生命引擎（Vital Engine 3），此引擎在物理特性方面表现得非常出色，同时还支持包括Shaders 3.0和DHR在内的各种图形技术，相信一个极为逼真的游戏世界将再一次呈现在我们眼前。


各个星球的景象都不相同

依然是FPS与RPG相结合

如果你玩过《沸点——地狱之路》和《潜入者——切尔诺贝利》，你就会发现两者有不少相似之处，特别是FPS与RPG相结合的模式，简直如出一辙。不过，这还称不上是抄袭，因为Deep Shadows的设计师均来自于GSC Game World，拥有同样的设计理念也很正常。凭借着两者的成功经验，《先驱者》将继续采用这种创新模式。在游戏中，玩家可对每一个星球进行探索，期间会遇到各种类型的任务，例如护送商人、破坏或盗取技术等，数量多达250种，而且都是非线性的，如果探索时不够仔细就有可能会错过一些任务。


眼花缭乱的障碍物，驾驶太空船也不容易啊

此外，《先驱者》还拥有一个特殊的“家族”系统，它相当于传统RPG的技能树，你可通过这个系统学习各种技能，只要达到一定条件，便可选择学习新技能或升级已有技能。游戏里一共有55种技能，每种技能都能发挥出不同的作用，例如“冲刺”能让你瞬间加速，“透明”能让你在敌人面前隐身，“跳跃”能让你跳得更高……

精彩刺激的宇宙空间战

考虑到《先驱者》那极为庞大的游戏世界，Deep Shadows专门为玩家设计了各种载具，这些载具包括装甲车、卡车、步行机械人、太空船等几种类型。其中，驾驶太空船是游戏的一大亮点，太空船不仅分为拦截机、巡洋舰、运输船、战舰等几种，还能对各个部位进行升级，可升级的部位包括引擎、武器、护盾、设备等，如果你想要驾驶一艘高科技战舰，那就要花费大笔的金钱对战舰进行升级，而这些金钱可通过完成任务来获得，也可通过贩卖缴获武器和怪物器官来获得。随着太空船的出现，游戏的玩法也变得更加丰富，如果你喜欢空间模拟，那就驾驶太空船一直在空中遨游；如果你喜欢动作射击，那就走在星球表面，与各种怪物对抗。不仅如此，游戏中出现的武器也多达15种，而且每种武器均可以升级，能对准确性、范围和威力3个方面进行提升。





阿尔法条例
Alpha Protocol

■江苏 老黑

阿尔法条例
Alpha Protocol

制作：Obsidian Entertainment
发行：Sega　　类型：角色扮演
发售日期：2009年1月　　推荐度：★★★★

RPG形态的间谍游戏

提到间谍题材游戏，很多玩家首先想到的是以《合金装备》和《细胞分裂》为代表的潜入类动作游戏，而即将于明年初推出的《阿尔法条例》则是基于RPG游戏规则创作，剧情和对话系统将会有非常复杂的表现。真正的间谍活动，更多的是依靠欺骗与反欺骗方式来获得敌人的信任，从而为自己的行动获得掩护，而并非一味依靠武力手段来达成任务，因此《阿尔法条例》（以下简称AP）也将是第一款以互动间谍小说形态出现的谍报题材游戏。



徒手夺枪是特工人员的必备技能

游戏的故事与《谍中谍》第一集的剧情有些类似，美国CIA特工迈克尔·托顿在一次行动结束后被叛徒出卖，整个组员全部丧生，作为唯一的一名幸存者，他启动了专属资深特工的《阿尔法协议》，它规定情报人员在发现其行动负责人叛变的前提下，可以拥有销毁本方一切资料，以主观方式来判断叛徒成员身份，并进行处置的特权。这一协议启动后，特工可以绕过整个社会网络，以不受追踪的方式获得兰利总部资金、武器和情报的支援。

动作射击成分

AP采用了同《质量效益》类似的基本系统：以越肩视角呈现人物的动作射击内容，以RPG对话选择方式推进剧情。在《质量效益》中，人物的战斗效率同玩家操作的熟练度并没有太大的关系，其RPG的属性，使得人物的能力才是克敌制胜的唯一因素。在AP中，游戏对动作成分的依赖较大：托顿拥有包括射击、搏击、潜行、窃听、破译在内的十项基本能力，它们的提升依靠玩家在完成任务后获得的“前进点”，点数可以让对应的技能优势更为明显，比如主角的破译能力等级为2，那么他就无法去破解3级加密的电脑。在战斗方面，一些武器也需要主角对应的技能等级才能装备，而武器的特殊使用方法则需要更高级的战斗技能等级才能解锁。

游戏的战斗系统依然使用了时下流行的贴墙掩护方式



破解电脑需要专门的技能

间谍之旅

托顿所在的组织类似《谍影重重》中CIA的秘密杀手小队“绊脚石”，他们分布在欧美的各大城市中随时听候任务，而托顿此次的任务，就是辗转于欧美，调查自己所在组织背后的真正黑手。游戏中将收录8座城市，目前可以确认罗马和莫斯科会收录进游戏。每个城市中都有属于托顿的安全隐匿点，在这里玩家可以实现存盘管理、武器配备、换装等一系列的后勤操作，安全房中还将提供电脑，玩家可以使用它来入侵CIA网络、搜集情报资料和收发电子邮件。



游戏的对话系统可以选择3种态度

制作组对间谍题材影视作品非常推崇，因此他们也将3位重量级的虚拟间谍——杰森·伯恩（谍影重重）、詹姆斯·邦德（007）和杰克·鲍尔（24小时）标志性的行动方式通过对话系统浓缩进了托顿的实际表现。在与NPC进行对话时，玩家可以选择伯恩（代表专业性的对话，能够一针见血的直击问题要害）、邦德（代表温和的对话）和鲍尔（代表粗暴方式的对话，在大多数情况下都会直接将NPC制服之后进行拷打逼供）3种交流方式。此外玩家还可以在同NPC的交流中使用自己的“肢体语言”，如一边用枪指着对方一边“温和”对话，这些软硬兼施的方法往往会取得常规对话状态下无法获得的效果。

另一个非常酷的设计就是玩家的“曝光度”，如果在行动中大肆使用暴力手段，那么就会受到新闻媒体的注意，甚至有狗仔记者介入进行跟踪，玩家的行踪会通过报纸和电视展现出来，这样就会受到敌对组织的注意，从而给接下来的任务带来更多的不确定性。当然玩家也可以利用这一系统，来散布假消息以迷惑对手。P



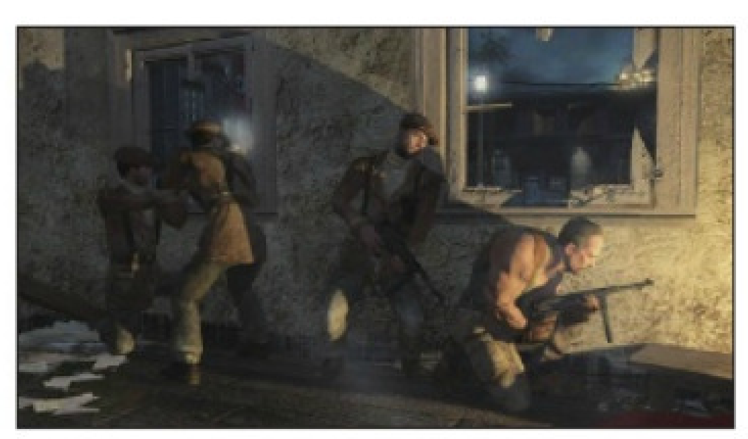
新《德军总部》Wolfenstein

德军总部
Wolfenstein
制作：Raven&id Software
发行：Activision
类型：动作射击
上市日期：未定
推荐度：★★★★

■北京 火圣

像《波斯王子》《鬼屋魔影》这样的老牌经典游戏，现在都流行不在其最新续作上加副标题，而此次QuakeCon2008上公布的《重返德军总部》新作（以下简称Wolf）同样也没有副标题。与前作背景类似的是，本作依然围绕纳粹在二战后期败局已定的情况下，依靠神秘力量研究来试图扭转战局的邪恶计划展开。北国社团（Thule Society）明白依靠僵尸和变异士兵无法在正面战场上与同盟国较量，他们开发出了代号为"黑日"的超级武器。一切都在按照计划实行，只是希特勒的党徒们没有意料到两个因素会成为自己的阻碍——传奇英雄B.J.Blazkowicz和他的火焰喷射器。本作故事发生在二战时期一个架空的德国城市Isenstadt中，作为盟军的"大杀器"，主角Blazkowicz被秘密派遣到这里破坏纳粹的邪恶计划，他并不是一个人战斗。与前作一样，德国本土的反纳粹组织"克莱索集团"（The Kreisau Circle，历史上是一群由德国贵族构成，意图在第三帝国崩溃后重建秩序的组织，在"狼穴"系列中一直以自由战士的面目登场）将帮助玩家作战。本次的Wolf采用了GTA的自由开放结构，整个城市都将对玩家开放，而克莱索组织在城内分布着不少地下人员和藏身处，玩家可以通过这些地点来领取任务、获取情报和补充弹药，这是同以往作品单线关卡制一个截然不同的地方。

与同伴并肩作战



抵抗组织的成员终于可以同玩家并肩作战了

游戏看上去与一般的FPS游戏并没有太大差别，B.J使用汤姆森冲锋枪、MG42机枪等著名枪械同纳粹厮杀。本作中的克莱索成员终于成为有血有肉的战友，但游戏中并没有任何团队控制命令，取而代之的是行动计划设置。在战斗开始前，玩家可以就行动路线进行规划，制作组将尽可能提供给玩家完成任务的不同方式。如进攻一个纳粹研究大楼，玩家可以命令抵抗人员在正面吸引MG42凶狠的火力，自己则爬过外墙、爬上屋顶，从背后干掉党卫军的机枪手，也可以从下水道直接潜入大楼大肆破坏，待任务完成后直接走人。射击狂人甚至可以不依靠任何自由战士的帮助，从正面直接杀入。

在表里世界厮杀



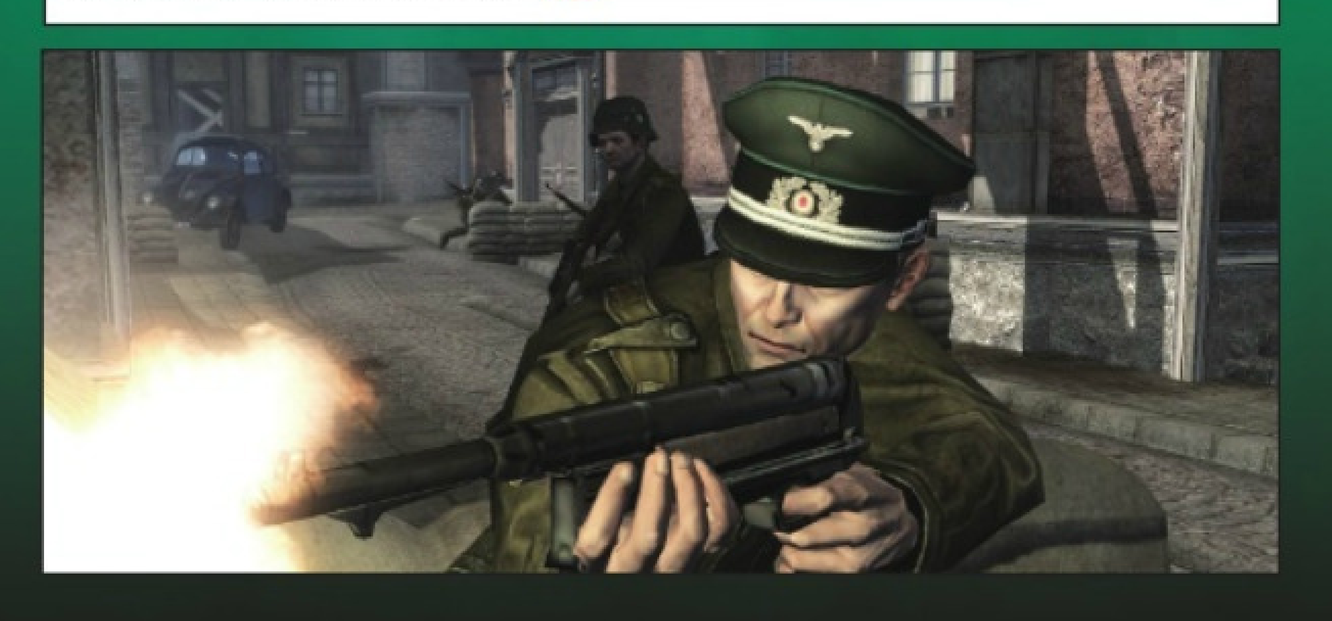
使用动力盔甲的纳粹士兵，玩家也可以获得这种装备



纳粹希望通过异能研究来逆转败局

"黑日"的目的，是将平行世界里的邪恶力量释放到现实世界，从而毁灭世间的一切。纳粹已经初步掌握了打开里世界的方式，因此B.J不但要消灭现实层面的威胁，还要进入被称为"面纱"的里世界，去消灭那些即将涌入现实的怪物，并转移其中的纳粹重要人物。同《寂静岭》系列的里世界设定类似，Wolf中的"面纱"世界相当于更为黑暗、肮脏的现实，其基本建筑构造同现实一样，但使用了黑、绿色调，并且居住在这里的是恶心的巨型爬虫怪物。这里的战斗方式也与现实大相径庭，B.J需要了解各种异形生物的特性，光靠火力全开式的表演往往只能给自己带来更大的麻烦。如一种像蜜蜂一样负责为"面纱"世界采集能量的飞虫Geists，玩家可以在适当的距离对其射击，从而引发巨大的爆炸，让周围的异形统统遭殃。

在里世界中，B.J不会有人帮助，也无法获得弹药补充，因此这里的战斗将非常具有挑战性，但他也可以获得现实世界所无法具备的特技，如透视眼、双倍行动速度、放缓时间等。在完成一定的支线任务后，这些特技就可以在回到现实世界后继续使用，前提是他所携带的能量罐在里世界中采集到了足够多的黑暗力量。Wolf系列中找寻那些隐藏的财宝一直是一项经典的设计，而在本作中，拥有透视眼特技的B.J可以更容易地发现这些搜集元素，并探察场景中的分支捷径。P



New Release 上市游戏热报

■ 晶合实验室 黑虎无敌

前言：本期推荐《横冲直撞——终极杀戮》，游戏不仅提供了超越风速的快感，还有极强的互动性，大大满足了玩家“横冲直撞”的夙愿”。此外，《特技摩托2》和《夏季运动会》这两款充分考验玩家耐心的作品，以及《坦克大战》也都为不同玩家提供了可玩的选择。

传奇——神之手
Legend：Hand of God

角色扮演
推荐度：80

游戏除单人游戏外，还有死亡竞赛、团队死亡竞赛、团队消灭、夺旗、占领等多种多人游戏模式，并且有玩家游戏追踪记录功能。游戏秉承同系列血腥风格。

制作：Master CreATIng
发行：Digital Entertainment Pool
上市日期：2008年7月29日

特种神枪手4
Marine Sharpshooter 4

动作射击
推荐度：80

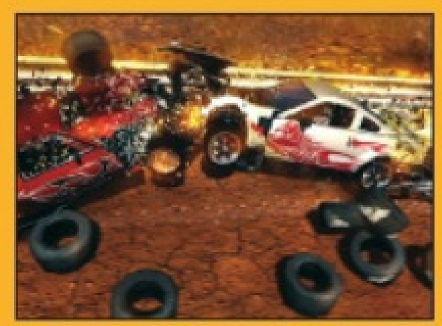
玩家需要穿越阿富汗沙漠，通过冬季的俄罗斯，最终进入一个南太平洋岛国的丛林里去捣毁恐怖分子的阴谋。游戏中，有超过20种武器和工具供玩家使用。

制作：Groove Games
发行：Groove Games
上市日期：2008年7月30日

推荐 横冲直撞——终极杀戮
FlatOut：Ultimate Carnage

竞速
推荐度：85

游戏在原作的基础上增加了一些新的汽车种类，由原来的8辆车增加到了12辆，赛道上可互动的物体也由5000个增加到8000个。



制作：Bugbear Entertainment
发行：Warner Bros. Interactive
上市日期：2008年7月31日

特技摩托2
Trials 2

竞速
推荐度：80

这是一款充分展现摩托特技的游戏，玩家的目标是以最短时间和最少失误操纵摩托车穿越障碍。游戏共包括训练关、Easy、Medium和Hard难度共16条赛道。

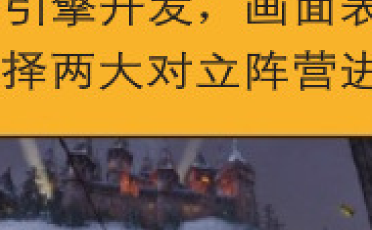


制作：redlynx
发行：redlynx
上市日期：2008年8月2日

推荐 胜利时刻
Hour of Victory

射击
推荐度：85

本作采用目前游戏界最红的UE3引擎开发，画面表现极为逼真。玩家在游戏中不但能选择两大对立阵营进行游戏，还能选择扮演狙击兵、侦察兵、步兵等不同的兵种。



制作：Midway
发行：Midway
上市日期：2008年8月3日

无限打猎2009
Hunting Unlimited 2009

射击
推荐度：80

这是“无限打猎”系列的最新作，游戏中你将走遍北美以及非洲去追寻猎物，玩家可使用大量武器和打猎设备（超过31种），共有85个以上的打猎任务。



制作：SCS Software
发行：Valuesoft
上市日期：2008年8月7日

我的第一匹小马
My First Pony

模拟
推荐度：80

游戏提示会引导玩家了解马厩、马匹、饲料，并参加骑马比赛，收集金币购买自己的小马，喂养并训练他。游戏中共有7个品种的矮种马可以选择。



制作：GSP Software
发行：GSP Software
上市日期：2008年8月7日

战争打击——反抗力量
Battlestrike：Force of Resistance

射击
推荐度：80

游戏发生在二战纳粹控制整个欧洲之后，玩家作为一名来自英国的指挥官将帮助西欧抵抗组织完成各种针对纳粹的反抗行动。

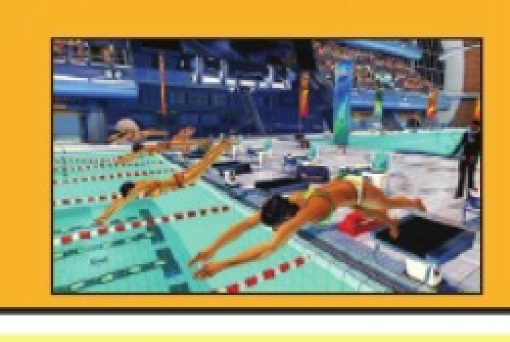



制作：City Interactive
发行：City Interactive
上市日期：2008年8月7日

夏季运动会
Summer Athletics

体育
推荐度：80

游戏中包含短跑、标枪、射击、游泳、自行车等26个项目夏季运动会项目。游戏提供多种不同的模式和难度供玩家选择。

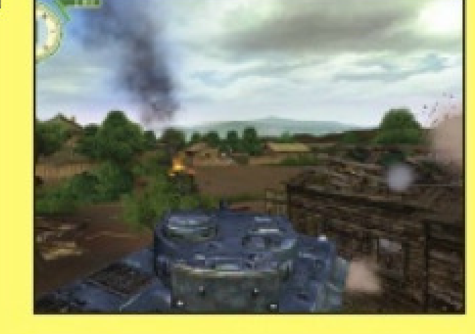


制作：49Games
发行：Digital Entertainment Pool
上市日期：2008年8月7日

坦克大战
Tank Combat

射击
推荐度：80

玩家将有机会驾驶第二次世界大战中的各种坦克，执行各种各样刺激的任务和参与大规模的装甲战役。



制作：Crazy House
发行：CITY interactive
上市日期：2008年8月13日



那些美丽的太空歌剧

■重庆 Jump

编者按：第15期的评游析道栏目刊登了叉包评论《质量效应》的文章，这款Bioware的力作今年发售后叫好又叫座，深受欧美玩家的喜爱。事实上，太空科幻题材游戏一向是欧美玩家的最爱之一，本期Jump便从太空科幻题材入手，对这个话题作了更深的讨论。

【为大场面而生】

太空歌剧之名似乎总是与那些华美而波澜壮阔的大场面以及不朽的冒险旅程相伴。无论是1976年的《星球大战》突破了银幕表现力和想象力的极限，还是《星际迷航》历经30载不衰的浪漫航程，或者《银河漫游指南》中种种光怪陆离的见闻，每一出太空歌剧都是响彻银河的恢弘史诗。

《质量效应》自然也不例外，你可以是沙场战功累累的战争英雄，可以是执行秘密政治任务的独行侠，也可以是目睹整只部队遭遇异形袭击之后唯一的幸存者——但最终，你的旅程归宿都将是挫败收割者吞噬整个有机宇宙的计划，拯救人类和整个银河。事实正如约翰逊将军在片头中所说，只有你这样的人能够保护银河系，你就是专为大场面而生的。

其实这不难理解，当政治版图延伸到了浩瀚宇宙之中，当距离尺度变成了光年，当战争变为了宇宙舰队之间的较量，奢侈至极的广角镜头滥用仍不能容纳整场战役之一角时，一切巨大化想象力的幻觉都在此刻得到了满足。那些天文单位级的钢铁怪兽在彼此撕咬、闪光、爆炸，能量过载和离子光束在漆黑的宇宙空间中闪耀，然而真空的宇宙中这一切都没有发出任何声响，一切都有如创世之初一样神圣而肃穆：黑暗，光与影，物质与湮灭。

亲历这样战役的梦想自目睹死星毁灭时便已埋下，然而在《质量效应》里，即使拥有了诺曼底，你仍然是看客。最终要塞一战，整支人类舰队对至高君主号发起总攻的时候你正在前往议会塔顶准备与塞伦决一死战。在失重的议会塔上你目睹了至高君主号的恐怖，以及渺小的人类在绝对力量之前的无力感。胜利的代价永远是惨痛的，一如死星之战叛军付出了惨重代价，而最终要塞之战里人类舰队几乎全军覆没，这些熔化的钢铁和肉体最终化作宇宙的尘埃久久不能散去，灵魂之歌响彻银河。太空歌剧总是以这样悲壮的结局收尾，银河的旋律总是以毁灭和新生作为主题，无一免俗。

【Halo与大场面】



Halo，更大的场面、更多的爆炸

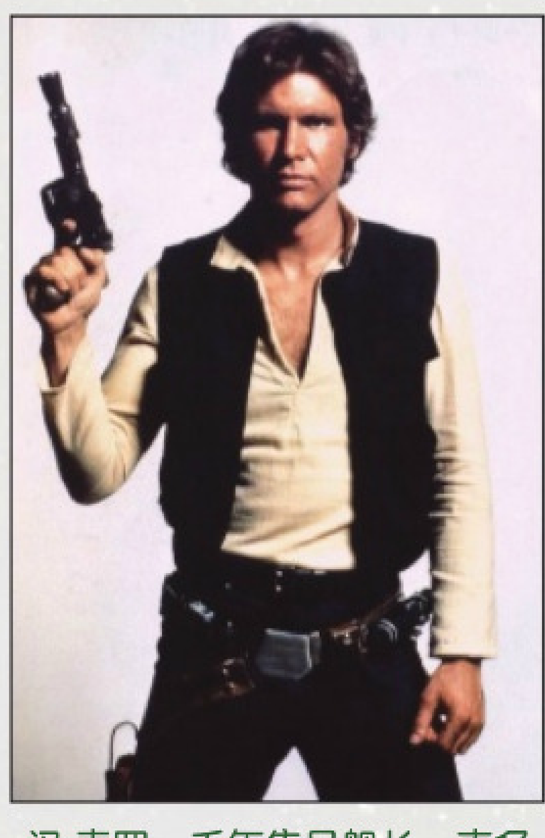
Halo的故事从一开始就气势恢宏。以舰队战为开篇，人类舰队即将被烧成玻璃，于是超级战士被唤醒了。超级战士士官长猛踢坏蛋异形的屁股，踢了很多坏蛋异形的屁股，但舰队战还是人类落败，于是他们迫降到神秘的环形天文建筑中。天文建筑里有山有水有瀑布，当然也有坏蛋外星人。于是超级战士士官长继续在光环上，在坏蛋异形的太空船里，在古代种族的遗迹里打打杀杀，最后炸掉了环形天文建筑。故事在爆炸中开始，在更大的爆炸中结束，多么宏大的太空史诗，对吧。所以Halo系列的注脚应该是：更大的场面、更多的爆炸。

【独行侠与冒险】

星球大战里的汉·索罗（Han Solo）无论是从其姓名还是从其声名狼藉的职业生涯都能一眼看出，他是一名典型的独行侠。他的千年隼号确立了之后太空歌剧主角专用太空船必须遵守的规定：小型、快速、武装薄弱经不起正面的空间大战。诺曼底号就是这一传统的忠实继承者，这艘浓缩了图族最新科技和全人类技术精华的新锐太空船拥有全银河最快的质量效应引擎，还附带了屏蔽热量散发的隐形功能，绝对是宇宙独行侠最好的坐骑。这些高速艇总是尝试也必须避开正面的宇宙空间战斗，原因无他，如果Shepard的船是横冲直撞的无畏级战列舰，那么这故事大概就不是太空歌剧而是军事疯子的宇宙版巨舰大炮主义了。

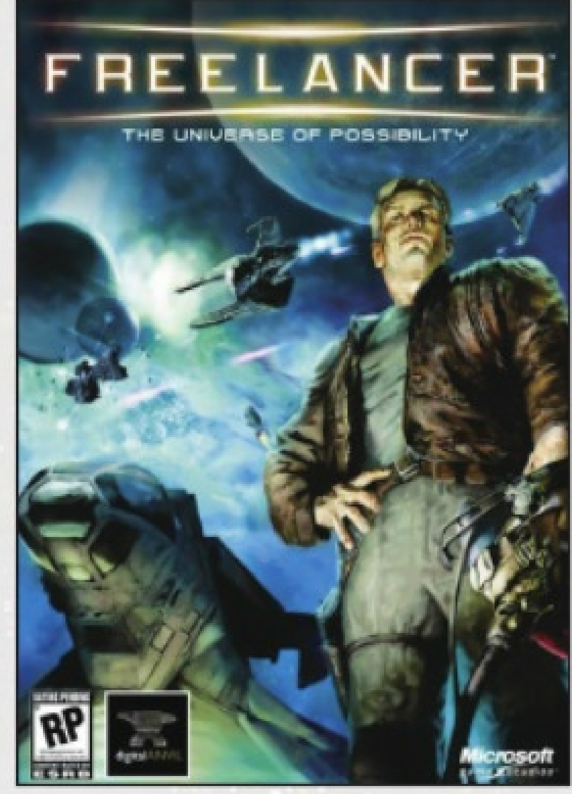
太空歌剧中从来不缺乏独行侠，他们不受政府或者其他组织的束缚，靠接受委托和贸易、偶尔也靠走私和小规模的掠夺生意穿梭于星图之中。Shepard虽然名义上隶属于要塞议会，但其鬼影特工的身份实质上赋予了他超然于法律之上的自由。而且尽管从实际需求的角度来看没有必要，但游戏中仍为Shepard安排了诸如协助走私和商业诈骗之类的桥段，毫无疑问，这是在向太空歌剧之中的独行侠们致敬。

独行侠们在所有的太空歌剧作品中都是特殊的存在，他们往往是故事真正的主角。他们游走于各个宇宙政治实体之间，身份的自由使他们成为从事隐秘政治事务的最好人选。汉·索罗就与某些行星总督关系密切，而Shepard的队友Wrex在过往也曾秘密保护过某位萨拉里人政要。如中世纪的游侠一般，他们总是在不经意间就被卷入那些足以影响整个银河局势的冲突漩涡中心，进而改变整个宇宙的进程。在这个太空战舰可以降临近地轨道，轻易将整个行星烧成玻璃的年代，决定银河未来的仍然是这些独行侠们。这真是冒险者的浪漫在大银河时代的胜利。


汉·索罗，千年隼号舰长，声名狼藉的宇宙游侠

【《自由枪骑兵》与独行侠】

提到宇宙独行侠便不得不提到这款杰作——《自由枪骑兵》。从1999年最初进入人们的视野到2003年才最终发行，这款游戏曾经有着太多的承诺和太多的革命野心。尽管最终的成品舍弃了无数的创意，尽管玩家们最终发现那位制作过《银河飞将》系列的克里斯·罗伯兹对游戏的承诺大多没有兑现（他甚至在游戏开发到一半的时候离开了制作组），但这些都不妨碍《自由枪骑兵》成为一款划时代的游戏。试想一下扮演一名徜徉于星海中的宇宙独行侠，游走于各个派系之间，你可以是宇宙空间里四处劫掠的空间海盗，所过之处只剩爆炸后的宇宙尘埃，也可以是一名猎杀海盗的赏金猎人，充当法律与公正的化身；可以是一名专门鼓捣非法买卖的走私贩子，也可以是谨慎守法的合格商人。你的每一个决定都会产生复杂的影响，有些派系也许会因你崛起，有些则会衰落。如果你无意这些银河中尔虞我诈的政治，那么大可以驾驶你心爱的飞船一飞到底，整个银河系不过是一盒缓缓流动的沙盒，而星辰闪烁、时光荏苒。



尽管制作者的大部分天马行空的承诺都没有实现，但《自由枪骑兵》仍给了玩家真正的太空游侠体验

【超技术、超自然力与魔法】


企业号的科学官史巴克，他很像精灵吧

《质量效应》世界里最重要的设定要素非“零元素”莫属了。作为整个质量效应理论的关键元素，“零元素”能够形成一个可以改变物体质量的场，这就是所谓的“质量效应”。除此之外，暴露在“零元素”辐射下的有机生命体还有一定可能产生心灵能力。这些灵能者可以远距离制造质量效应，改变物体的质量以实现失重、超重、挤压甚至制造小型黑洞，隔空取物和心灵传送之类的戏法更是不在话下。

这样的设定是不是很眼熟？不妨将不明就里的“质量效应”换个名词，大银河背景换成中世纪奇幻背景，各个宇宙种族换成奇幻种族，于是就有了接下来的这些文字：

神圣历223年，阿梅利加王国的探索者第一次登上战神岛（Mars Isle）。这座岛一直存在于史诗残卷之中，但之前从未有人真正的踏足其上。探索者们在战神岛上找到一处遗迹，尽管荒废已久，但遗迹仍充满了未知的能量。遗迹中隐藏有用未知语言记载的上古卷轴和大量闻所未闻但毫无疑问充斥着强大力量的设备。这些能量能够在某种仪式中发动，以改变物质的特性，甚至令部分接触者产生心灵能力。这种能量随后被称为魔法，其产生的效能被称为魔法效应（Mana Effect）。

随后的研究表明，这些魔法卷轴和设备都是上古时代某个超魔法种族留下的。人类将这个超魔法种族称为先民（Foremortal）。通过研究先民留

下的卷轴和设备，接下来的20年里，整个人类的魔法水平跨越了数个世代得到了空前的发展，先民魔法刺激了人类社会每一个角落的进步。与此同时，人类知道了他们并非是这块土地上唯一会使用魔法的智慧种族，在无尽未知的黑暗版图之外，有无数潜在的敌人或是盟友。在亚梅利加王国的广泛呼吁和倡导下，以原神圣教会为主体，所有的人类王国联合在一起，人类联合帝国诞生了。这是自文明萌芽以来，所有人类第一次团结在同一面旗帜之下，在广袤的世界中开始他们孤独的旅程。从发现战神岛遗迹的那一年开始，所有人类开始使用全新的历法——帝国海洋历。

帝国海洋历32年，人类在无尽海洋的边缘发现一座巨大的门型建筑。帝国最伟大的预言家安泽达斯洞察了这座巨型建筑的秘密：这是一扇通往未知海洋领域的传送门。毫无疑问，这座传送门也是先贤文明遗留的产物。这座传送门被取名为魔法效应门（Mana Effect Gateway）。随后，越来越多的魔法效应门在人类帝国版图的边缘被发现。为了一窥这些上古魔法门后隐藏的秘密，人类帝国开始积极组建舰队进行远征。

帝国海洋历40年，第一支利用先民魔法打造起来的舰队穿过第一座被发现的魔法效应门，来到了一块人类从未涉足过的海域。等待他们的是一支未知尚武种族舰队的炮火和可怕的魔法攻击。舰队损失惨重，仅有很少一部分退回传送门。未知尚武种族的舰队尾随人类舰队穿过了魔法效应门，来到人类帝国的版图之中。他们自称为爬虫族（Raptors），对人类帝国发起猛烈的攻击。历史上将这场战争称为“初次接触之战”。人类在初期由于魔法的落后而节节败退，山西岛沦陷。然而在山西岛解放战役之后，战事急转直下。人类的英雄安德森率领军队打败了所有在人类版图内的敌人，并计划通过魔法效应门反攻爬虫帝国。这个时候，大议会（The Citadel）介入了战事。

大议会是整个大陆上所有智慧种族的共同政治联合体，由三个大陆最为发达的魔法种族联合仲裁所有纷争和事务。除了爬虫族之外，还有高等精灵（High Elf）和地精（Goblin）。初次接触之战最终在大议会的调停之下结束了。由于在初次接触之战中给大议会的其他智慧种族留下了深刻印象，人类被接纳进大议会，并准许在大议会首都设立使馆。

至此，人类的漫漫征程才刚刚开始。你将扮演谢帕德（Shepard），人类帝国最优秀的武士。故事开始于帝国海洋历56年，距初次接触之战结束已经过去15年。人类在大议会的领导下开始扩张自己的领地，并扮演着越来越重要的角色。谢帕德被委任为人类最新的魔法艇剑湾号的指挥官，在人类帝国的边疆地区执行一项秘密测试任务。但似乎这项任务并不如想象的那样简单。这是一艘浓缩了人类最新魔法的船，但船上却有一名爬虫族的鬼魂武士（Wrath），他接受大议会的指派全程随同这次试航。谢帕德隐约感觉到这其中有一些玄机，但他没有证据，直到他们在试航途中受到一段来自附近人类殖民地的心灵传送，极乐岛（Rapture Isle）正在遭受魔法傀儡的进攻。与其说是进攻不如说是屠杀，惨不忍睹的景象冲击着每一名心灵法师的精神。而此时谢帕德才知道他们此次试航任务不过是个幌子，真正任务正是去极乐岛上取回一卷先民留下的未知魔法卷轴。他同时还得知这次任务将决定他是否能够成为人类第一名大议会鬼魂武士，这将关系全人类的荣誉和政治利益。

谢帕德的魔法效应世界冒险历程从这个时刻正式拉开序幕。

如此，我们便得到了一部改头换面的“魔法效应”，这些背景结合得十分融洽，一点违和感都没有，但我们都知道它和“质量效应”有着别无二致的内沿本质。超技术骨子里就是法师的卷轴和仪式，如此，太空歌剧的奇幻浪漫情结便不证自明了。

【原力与光剑，旧共和国的武士】

原力与你同在，孩子。无论The Force被翻译成原力还是大能还是其他什么花里胡哨的名字，都没有任何一个译者或者影评人能准确说出它究竟是什么，连乔治·卢卡斯本人也不能。它也许是魔法、也许是超自然力、也许是生物潜能、也许只是一种心理暗示。我们只知道它貌似无所不能，它既是绝地武士的精神导师，也是绝地武士的超自然力量源泉，同时，它也会因为绝地武士的选择不同而呈现出其他不同的姿态。我们还是将它称为原力好了，这名字让这种力量承载了亘古宇宙的真理，力量与平衡、选择与宿命、还有毁灭与保护。

从《博德之门》到《旧共和国的武士》，剑与魔法变为了光剑与原力、地牢与荒野变成了宇宙船与陌生的行星。地下城中摇弋的火把也罢、漫天飞射的激光束也罢，其下掩藏的永远是那颗充满勇气的武者之心，尽管在勇气之上凝结的是矛盾和挣扎。巴尔之子挣扎于邪恶的神性和懦弱的凡人性，而年轻的绝地武士在原力的本质面前无从选择，矛盾至极。Bioware很擅长于制造这种纠结的局面，玩家的良知在游戏中受到拷问。奇幻或者星战，这并不重要，无论其选择如何，冒险都必须要继续。



剑与魔法变成了原力与光剑，但善恶之间的抉择并没有改变

【扁平的宇宙】

广袤的宇宙早已超出人类一切想象力的极限。光年和天文单位计量的茫远距离、超光速航行悖论无法完美解释、世纪计算的通讯延迟以及异星文明之间的沟通障碍，从严谨科幻的角度看来，现在谈论大银河时代显然是可笑的。

然而在太空歌剧里，宇宙是扁平的。让技术难题都见鬼去吧，超光速航行早已普及，不论是虫洞、超空间还是低维度加速或者《质量效应》中的质量中继站，穿越银河的旅行不过是弹指一瞬间。通讯延迟也不再是问题，无论是超越空间界限的心灵感应还是和超光速旅行绑定的通讯解决方案，你并不需要明白原理，只需要知道来自银河另一端的消息与你当前的时间点几乎同步。至于交流障碍——放心吧，在太空歌剧里你只会和类人种族打交道，而他们早就普及了与人类互通的万能翻译器。当然，如果无法如《质量效应》一般杜撰出一整套看上去很美的扁平宇宙方案，那么干脆就像《星球大战》之类的作品一样压根提也别提，没人会在意这些细枝末节。



他们都是有手有脚、用嘴巴说话、用鼻子呼吸、用大脑思考的种族（请无视那只气球）

扁平宇宙是一切太空歌剧的世界基础。当银河游侠们被告知他们做一笔生意的代价是在低温液氦里泡上个几十年进行冬眠航行，或者他们收到的商业情报其实是上个世纪从银河另一端发出的，他们的冒险还有什么意义？

在这样一个扁平的宇宙里，浩瀚的星空图实质上只是一张二维的航海图。这一点在诺曼底号上体现得淋漓尽致：无论是外形还是内部配置，再到舵手领航副官通讯员，这艘联盟最新锐的宇宙巡航舰骨子里仍然是一艘在太平洋底潜航的孤狼。当它从五大洋驶入无尽的星海，将船舱正中央的罗盘和海图替换成银河微缩星空图，太空时代便诞生了。所以，太空歌剧们在骨子里仍是大航海时代在大宇宙时代背景下折射的浪漫。

按宇宙生态学常识来说，指望人类在浩瀚宇宙中遇到的智慧生命大部分都是银河议会中这些有手有脚的类人生命显然不太明智。宇宙的物竞天择不会巧合到使整个银河的统治者们都如此相似。当大家都直立行走，用上肢操控武器、用声带振动发声交流、用眼睛进行光学观察、用大脑思考甚至都要吃东西和呼吸的时候，这便不再是科幻了。

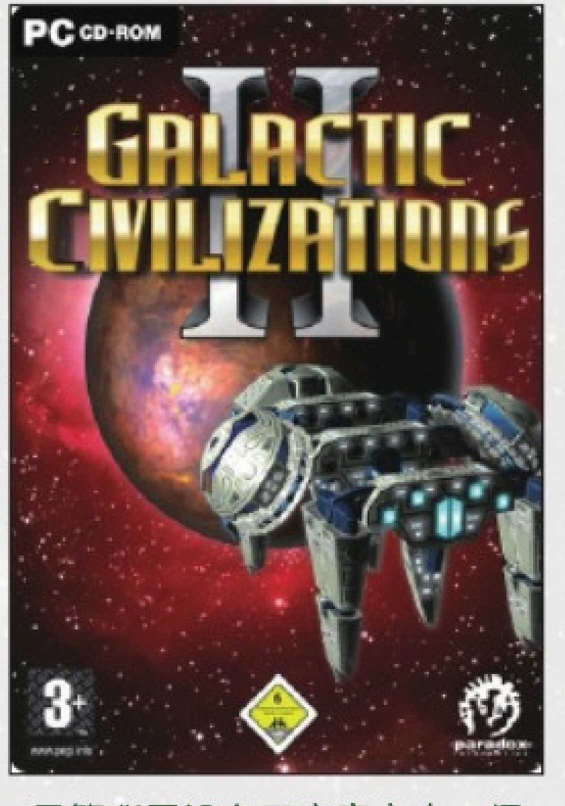
而宇宙政治学家们，对，其实我们都知道不可能存在这样一个学科，用民主文明的眼光挨个审视着迥异的宇宙文明，不同文明之间竟然建立起一整套议会行政机构的时候，这早已超出科幻的范畴了。

事实不外如是，地球过于渺小，容纳不下憧憬未知的冒险的心，而无尽的黑暗空间又过于绝望，承载不起人类短暂的生命和脆弱的文明。想象力选择了一个折中的妥协，这便是太空歌剧了。通过太空歌剧，我们看到的不是未来，而是现在和历史。

【《银河文明2》与扁平宇宙】

如果要用两个词来概括席德·梅尔的《文明》，我会选择历史和文化。然而当这种无法脱离人类本身文明进程的游戏模式被移植到了大银河时代还能具有同等的魅力吗？所幸，《银河文明》是一款很聪明的游戏，各个地外民族不过是宇宙背景化的异族而非异类，文化的差异也不能阻碍不同文明之间的交流，科技的高低还不到互相秒杀的地步，而这正是分裂时期人类文明的映射。如此一款披着宇宙背景外皮的《文明》类游戏便诞生了。

《文明》其实是一款带有强烈历史价值取向的游戏，而《银河文明》也不例外。比如野蛮专制的军事帝国Drengin多多少少就带有一些负面取向，而人类联盟的中立外交手腕也是能够在历史书中找到参照物的。事实上，在一个扁平的宇宙里，大银河时代的背景已经不再重要了，有意义的只是那似是而非的人类特定历史时期或者格局的对应参照或者大杂烩，以及作者在这样的映射之下所表达的个人见解罢了。P



尽管背景设在了宇宙之中，但文明类游戏的历史价值取向仍然传达得很完美



有"良心"的冷饭
——谈谈《失落的星球》及其资料片

■江苏 十大恶劣天气

《失落的星球》（以下简称LP，资料片《殖民地》简称LPC）是一款非常有特点的游戏，以"墙头草""炒冷饭"著称的CAPCOM不到被逼急的时候，向来没有大胆革新的精神，对待原创游戏的态度更是慎之又慎。而在《失落的星球》中我们却看到了大胆的尝试，游戏的图像技术已经完全超出日系厂商所掌握的水准，其爆炸效果的华丽度即便在今天看来也是超一流的。冰天雪地大战异形生物的游戏内容，乃是动作射击游戏从未有过的战斗形态。引入的将近10台性能各异、个性鲜明的VS机甲，让很少能接触到战斗机器人题材的PC玩家们也过了把"高达瘾"。而震天动地的Boss战，更让人不得不折服于CAPCOM在动作游戏设计上的独到眼光。《失落的星球》同《僵尸围城》这两款原创游戏的成功，也是2006～2007年CAPCOM迅速摆脱财政困境的关键。

优点多过缺点 整体却是苍白

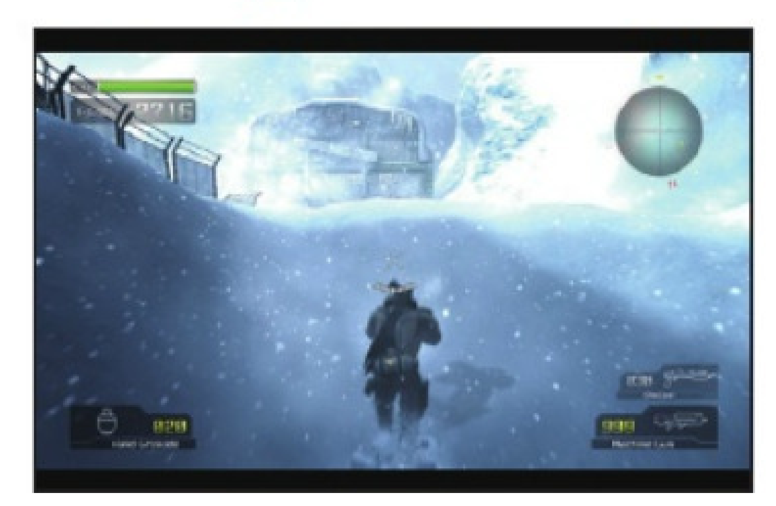
套用恶俗的广告语，LP的特点简直多得说不完，但游戏的整体表现是否达到了一流水准呢？当初原作发售之后，除了IGN给予了8.5的评分外，其余媒体、网站的评分均在6～8分之间，即便其很多方面拥有其他ACT游戏所不具备的优势，也很少有玩家认可这款游戏达到了顶级水平。与同期发售的《战争机器》（以下简称GoW）比较之后，这种看似"不公正的待遇"的原因，瞬间便让人恍然大悟——GoW的杂兵战做得让人热血沸腾，而Boss战则相当乏味，充当最终Boss的兰姆将军，只消中远距离射光力矩弓，待近身后把4个手雷以"盲丢"的方式砸出去，就搞定收工了；LP则是反其道而行之，杂兵战做得让人昏昏欲睡，但向着"更大""更强""更恶"方向不断进化的超级Boss，则把玩家打得汗流浃背、大呼过瘾。看似两款游戏都是优点同缺点同样明显，平衡起来看应该算是不过不失才对，而最终GoW却成为了一代经典，LP则只能称为一个"好玩"的游戏。差距，就在对杂兵战的处理上——LP的优点确实多过缺点，但它的缺点却占据至少80%的游戏流程，这还不够致命吗？


想多体验下VS战吗？资料片提供了这一机会

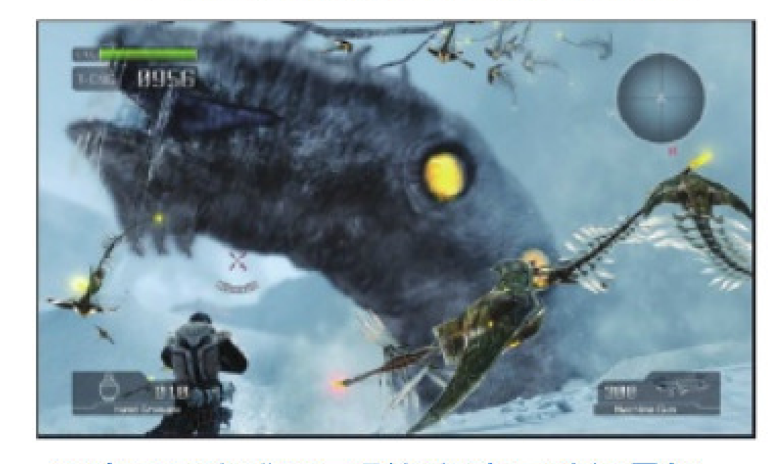
失衡的游戏体验

VS驾乘和Boss战应该算是LP最具魅力的两个卖点，如果说Boss战给玩家尝甜头的时间不够尚可以原谅，那么驾驶VS的体验太过小气，就让人无法忍受了。Halo系列的乘具战是一大卖点，其占流程的时间也并不算多，之所以没有玩家发出类似抱怨的原因在于——Halo的步战和乘具战本质上并不矛盾，士官长在步行状态下移动更灵活，武器的搭配更丰富，乘具状态下火力猛、机动性高，但没有人会开着"疣猪号"去同星盟挥舞着能量大炮的"猎人"去硬拼。而在LP中，步战和VS战在本质上是矛盾的——驾驶VS时在机动力大增的同时，可以同时装备两种武器，即便是"双加林机枪"这种最简单的配置，火力全开时无论是爽快度还是威力，都要比单兵状态下的韦恩怀抱火箭筒去狂轰滥炸要来得安逸，无需担心被敌人击中后T-Eng的损失。除了像GTF-11这种超烂的工程VS以外，任何VS都要比步战强上好几倍。像跳跃能力一流的GTB-22、可冲可劈的PTX-140、火力超猛的GTM-A01，真让人有一种"一坐上去就不想下来"的感觉。步战同VS驾驶相比可谓找不到一点优势。可惜的是，游戏中提供VS的地点少，提供人气级VS的地点就更少，即便坐上去，很快就要因为下一个场景的入口不"兼容"，或者被莫名其妙的剧情发展而被强制"踢"出来。漫长而乏味的步战中让玩家"穷则思变"也就不奇怪了，相信不少玩家面对攻击方式单一，但数量让人头疼的杂兵的攻击时，一定都产生过这种念头——要是咱现在有台VS，看这群杂碎怎么闹腾！更有甚者，干脆不顾T-Eng的流失，一路避


丢出第一枚手雷后，LP夸张的爆炸特效演示才刚刚开始


步行战内容非常乏味，而这起码要占据80%的流程时间


VS驾驶的游戏体验同步战反差太大


玩家可以在遭遇巨型蚯蚓之后选择是打一场正面对抗，还是逃亡战

开所有杂兵直奔关底，起码在“老怪”的栖息地，还有VS和超级Boss战这两道大餐等待着你，至于击败杂兵后那些零星的热能补充，哼哼，咱还不稀罕呢！

步战内容乏味，反映了日系厂商在制作大场面射击游戏的经验不足。LP的关卡依然采用的是早期2D射击游戏的设计——用各种能力平庸的士兵在不同角度来向玩家射击，玩家的打法不是和单个杂兵斗智斗勇，而是找到正确的行动和攻击线路。可以说，制作者在关卡的设计上还是花了功夫的。比如“绿眼”大战前用于“暖场”的那场户外战斗，在一个L字路口，韦恩需要应对来自两侧高台上使用能量枪（命中后消耗T-Eng的速度极快）攻击的敌兵，期间还夹杂着两个固定炮台和几名使用火箭筒敌兵的狂轰滥炸。如果硬拼，即便冲过去后玩家的热能也绝对无法撑到将那台从天而降的VS轰杀的一刻。你需要用蛙跳战术，占领一处高台上的一架“圆盘”机甲，然后扫荡周围的敌人，再蛙跳到另一侧，呈Z字形攻击路线，期间可以安全地补充热能值，并可以在最后那架讨厌的敌对VS登场的第一时间将其送回老家。但这种倚赖玩家在遭遇挫折之后，靠“背版”找到唯一正确行动路线的老式关卡设计方式，已经远远落后于欧美动作射击游戏重视战斗过程体验的思路。

游戏采用了“低模”+“高特效”的画风，也许从静态角度看，其画面效果一般，但第一次将手雷丢出去让玩家小震撼一把之后，游戏夸张的视觉效果才刚刚开始。就各种堪称肆无忌惮的爆炸和滥用的动作模糊、粒子效果来看，玩家在长期处于这种刺激后发生审美疲劳是很正常的事情。在瞄准一个油桶或者其他什么易燃易爆品之后，基本上就知道扣动扳机以后屏幕上又该折腾出何种烟雾缭绕、火焰四射的效果了。当然在关卡的总体构思上，制作组也在试图不断拿出兴奋点来刺激玩家，比如在玩家被各种声光效果轰炸得有点疲倦之后，游戏拿出了更为夸张的超级Boss来实现更大的视觉冲击力。但当游戏中最大的AK老怪——巨型蜘蛛被著名师奶杀手李秉宪先生轰成碎渣之后，G类AK超级怪物已经全部退出了历史舞台，之后的Boss战已经没有太多可以拿得出手的东西了，最后1/3以对抗NEVEC人类军为主轴的流程可谓是波澜不惊。以至于最后同Isenberg的最终Boss战居然采用了《终极地带》（Z.O.E）的“浮游”打法，一方面可见制作人想象力的不足，另一方面也可以看到游戏在节奏把握上的失衡——压轴大戏不放在后面，观众能不中途离场吗？

冷饭，问题的解决方案？

不少玩家对于日系厂商将正式版部分有价值的内容删除，甚至故意留下缺陷，待几个月之后推出诸如“导演剪辑版”“威力加强版”的冷饭伎俩深恶痛绝。套用鲁迅先生的话讲，就叫做“不惮以最坏的恶意来揣测日系厂商对骗钱效率的追求”。《生化危机4》PS2版中“新加入”的“另一项指令”章节，在奉行“阴谋论”的玩家看来，自然就是老卡当初在做NGC版时候就已经完成的，只不过为后来“完全版”的推出而留了一手。至于今天LP的资料片《殖民地编辑版》中加入的丰富游戏模式，自然也是当初故意而为之的。

从LPC中加入的几个模式看，老卡还是很清楚LP这款游戏的缺陷的，而这些缺陷，只有等到游戏上市后通过玩家的反馈才能获得，加入一些有针对性的改进措施，并不存在什么“骗钱阴谋”的成分。既然玩家觉得前作的Boss战很爽，而且由于LP的存盘使用的是Continue制，只能拥有一个存档，某些ACT狂人想要在每关见Boss前都存盘，然后每天晚上将所有Boss拎出来虐待一遍再上床睡觉，这肯定是行不通的。因此LPC就来了一个“试炼模式”，尽管这种“Boss生存战”模式对于日式动作游戏来说并不新鲜，但放在LPC中，起码将游戏中最大的闪光点收录在了一起。


Boss战体验同杂兵战的反差实在令人无法接受

玩家不是嫌VS驾驶体验太少吗？好，那在资料片中就来上一个“VS抢夺”模式；你不是觉得步战内容无趣吗，那就来上一个分数挑战模式，要求你不放过任何一个敌人，在最短时间内获得最多分数；再安排一个“无限模式”，来上一个人物行动速度×2加无限子弹，还加入了主视角射击模式，让步战也可以杀出新意，杀得毫无顾忌。

LP的最大缺陷就在于优秀的元素过于分散，而通过这些新加入的模式，老卡试图将游戏中VS战、Boss战等一些优秀的“片段”组合在一起，让玩家玩得更加尽兴，同时通过引入新规则的附加游戏模式，来弥补步战内容吸引力不大的缺陷。也许是自觉惭愧，LPC的定价仅为29美元，无论是PC还是Xbox 360版，均无需在原版的基础之上运行（想想“暗荣”《猛将传》系列的“联动”骗钱大法）。但玩家并不领情，目前LPC的销量平平。对于已经玩过原作的人而言，也许只有Xbox360版的1000点成就分对于其中的铁杆玩家才有吸引力。就一款单机游戏而言，在单人流程上没有丝毫改进是LPC的致命缺陷。我们不指望“老卡”能够把杂兵AI重新设计，把LP做成GoW或者GRAW那种临场感极强的动作射击体验，但如果能在场景中多安排几台强力VS，同时也多用一些敌对VS来代替无脑的杂兵，让同样的场景玩出原版所不具备的爽快度，不要让玩家到了资料片重新来过的时候还是打得那么憋屈，这LPC就算不打出“大优惠”的招牌，恐怕关注的人也会更多一些。



失落文明的笔记——亚特兰蒂斯篇

■贵州 ZATE

前言：凡提起失落的古代文明，总是让人陷入无限美好的遐想——伟大的金字塔、妙曼的美洲玛雅文明、神秘的亚特兰蒂斯是那么的脍炙人口，也是动漫、游戏、文学、电影等文艺作品取之不尽的背景题材。例如九城最近热推的网游《王者世界》就以现实世界为背景，以寻找消失的大陆“亚特兰蒂斯”为主轴。在各类文艺作品的影响下，有很多人认为古代的东西比现在先进，有大量遗失的科技，世外桃源的居民比居住在工业化城市的现代人更善良淳朴——这些观点真的可靠吗？流传于世的失落古代文明故事与传说又有多少是真实的？下面，我们就从亚特兰蒂斯谈起，探讨一下文化影响下的虚实真相。

一、亚特兰蒂斯在哪里？

有关于亚特兰蒂斯的传说，最早始于公元前350年古希腊大哲学家柏拉图的著作《对话录》，古希腊神话中也有大西洲亚特兰蒂斯是波塞冬10个子孙统领的先进国家的传说。记载中亚特兰蒂斯有昌盛的文明，富强的国力，海外贸易庞大，外邦贡品无数。甚至还有居民均寿200岁，有超能力，能进行心灵交流（《帝国时代——神话时代》里的亚特兰蒂斯族拥有一定程度的心灵能力大概就源于此说吧）。由于天灾或是神罚，亚特兰蒂斯文明在一夜或是几夜之间灭亡了，整个国家和大陆沉入了大西洋底部。残存的居民跑去了非洲地中海的埃及和美洲的玛雅……

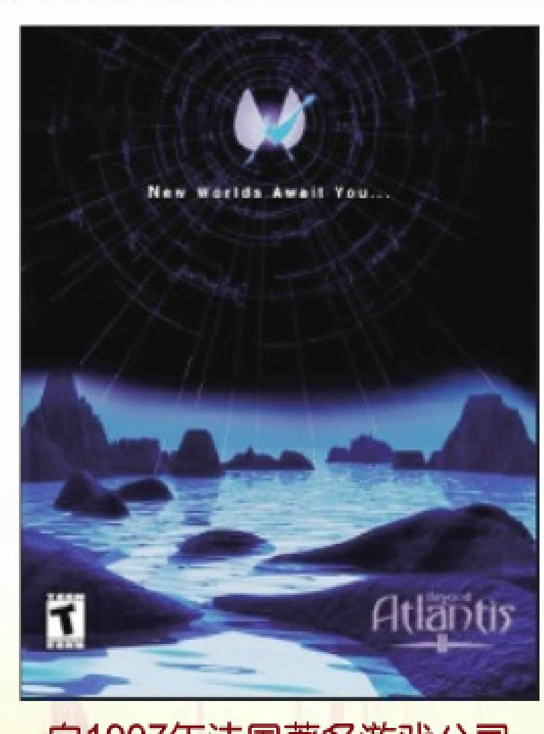


电影《公元10 000年前》中，导演暗示片中那神秘的“神”正是亚特兰蒂斯遗民，他教后来的埃及人学会了建造金字塔

按柏拉图的说法推断，亚特兰蒂斯文明大概存在于公元11 500年前。古代人类真的创造过如此辉煌又在一夜之间湮灭的超级文明吗？这由此引起了无数学者的追求与探索。

先说考古学家与科学家。特洛伊城在19世纪60年代考古发现以前也一直被人认为是荷马史诗里的神话传说，并不可信。同样，中国的商朝在民国时期甲骨文被考证出以前也不被承认。古希腊大哲学家留下传说理所当然刺激着人们旺盛的好奇心，考古寻找亚特兰蒂斯的工程一直就未曾停歇。可惜现在考古和地理研究发现大西洋底部并没有一块大西洲，如果古代发生巨大地理变动，是绝对会留下痕迹的，可惜还是没有什么令人信服的发现。而且这里的考古发现涉及到一个重大的骗局和谣言，就是在百慕大三角洲附近发现海底金字塔，并且和古代的玛雅、姆大陆、亚特兰蒂斯等文明联系起来了。

作为大西洋上著名的旅游胜地，百慕大群岛始终和一个恐怖传说联系在一起，那就是百慕大死亡三角。百慕大三角的神奇传说从诞生那天起没经过严密验证就被世界各地的媒体和神秘论者反复传抄、宣扬和夸大，直到成为一万遍的谎言真理。甚至还成为一个庞大的伪科学流派，其神奇观点五花八门，诸如外星人绑架、地球磁场、亚特兰蒂斯遗民发射激光、黑洞理论、平行宇宙、四维空间等。据考，百慕大三角的传说肇始于1945年美国第19飞行中队的失踪事故。对于此事故，失踪者亲属和美国政府闹起了纠纷，美国政府把事故原因归结为坏天气和



自1997年法国著名游戏公司Cryo推出了冒险游戏《亚特兰蒂斯——失落的传说》后，这个冒险解密游戏就成了系列和该公司招牌主打

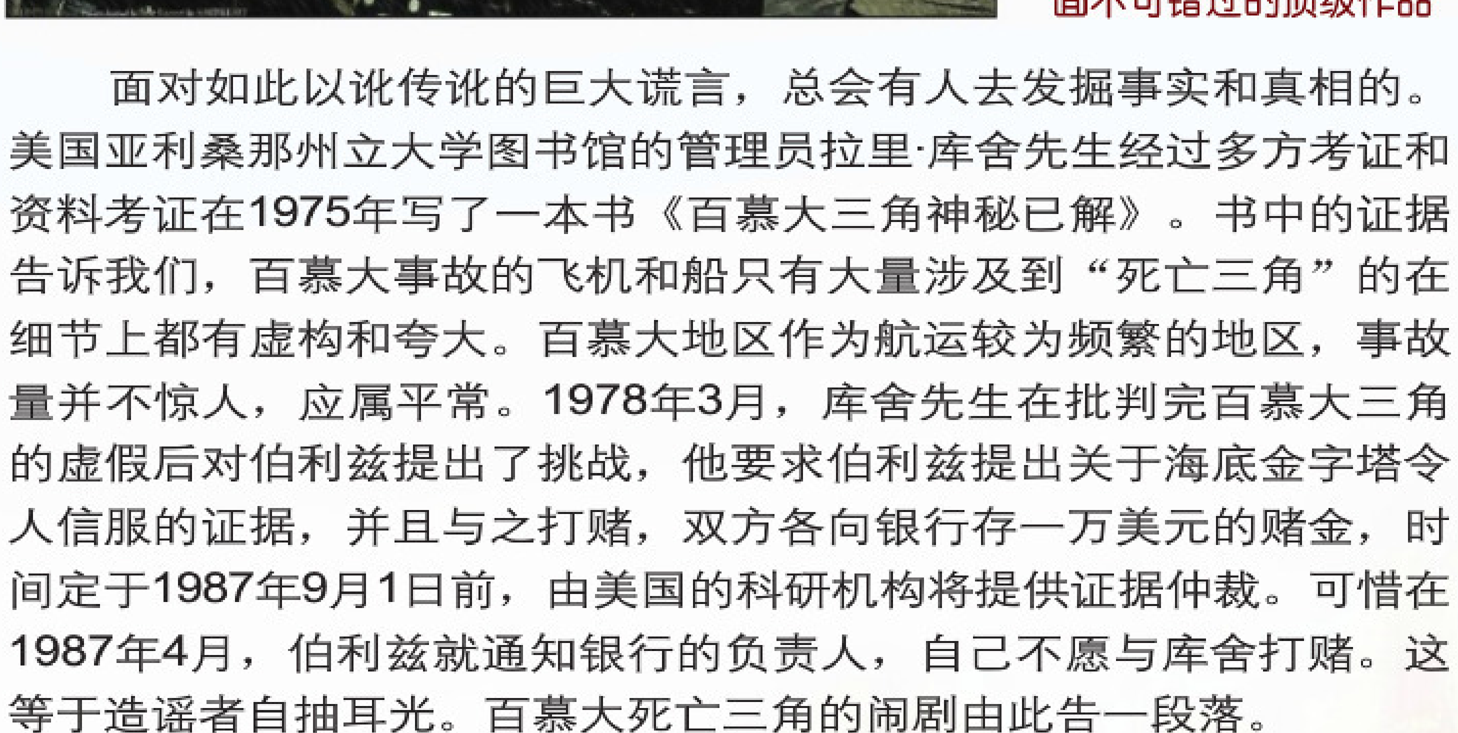
“未知因素”。就因为这个“未知因素”，美国坊间就有谣言开始流传，到1950年一位叫琼斯（E.V.W.Jones）的人在美国合众社首发了探讨百慕大死亡三角神秘事件的文章。从此百慕大死亡三角的传说一发不可收拾，书籍、电影和纪录片层出不穷。到1974年，伯利兹（Charles Berlitz）出版的《百慕大三角》一书甚至畅销了500万本。也就是这个伯利兹在该书出版后大肆造谣传说百慕大三角区有庞大的海底金字塔。他认为这是死亡三角事故的原因，并且其他玛雅、亚特兰蒂斯传说的爱好者也把此说给嫁接了去。



↑ 是谁把风光宜人的百慕大三角变成了“魔鬼”？



↑ 《印第安纳·琼斯与亚特兰蒂斯的命运》，得益于台湾省游戏公司对其进行的汉化，是国内玩家接触到的第一款以“亚特兰蒂斯”作为题材的游戏



← 《辐射》把幻想类失落文明冒险的传奇推到了一个新的高峰，而且创造了一个新流派，就是“末世”，运用未来和核战把上古的失落文明换成了我们今天的工业文明。《北斗神拳》也是这类作品里面不可错过的顶级作品

面对如此以讹传讹的巨大谎言，总会有人去发掘事实和真相的。美国亚利桑那州立大学图书馆的管理员拉里·库舍先生经过多方考证和资料考证在1975年写了一本书《百慕大三角神秘已解》。书中的证据告诉我们，百慕大事故的飞机和船只有大量涉及到“死亡三角”的在细节上都有虚构和夸大。百慕大地区作为航运较为频繁的地区，事故量并不惊人，应属平常。1978年3月，库舍先生在批判完百慕大三角的虚假后对伯利兹提出了挑战，他要求伯利兹提出关于海底金字塔令人信服的证据，并且与之打赌，双方各向银行存一万美元的赌金，时间定于1987年9月1日前，由美国的科研机构将提供证据仲裁。可惜在1987年4月，伯利兹就通知银行的负责人，自己不愿与库舍打赌。这等于造谣者自抽耳光。百慕大死亡三角的闹剧由此告一段落。

我们继续回到亚特兰蒂斯上。那大西洲会不会在其他地方呢？学者们提出了克里特岛说、爱尔兰说、南极说、西班牙说等观点。这些推论里面靠谱的就是克里特岛的米诺斯文明（也称迈锡尼文明）说。

克里特岛是希腊最大的岛屿，在地中海中，爱琴海之南，面积约8336平方公里。英国考古学家埃文斯于第二次世界大战前发现了位于克里特岛上的大规模遗迹，再加上北方的一个圆环状小岛“席拉岛”上发现了描绘现在已成为内海的火山口，以前曾经是一个小岛的证据，因此有人怀疑席拉岛正是亚特兰蒂斯传说的由来。因为据研究，约公元前15世纪（也就是柏拉图年代的900年前），席拉岛上的圣多里尼火山发生了一次大爆发，爆发导致火山口上建立的文明城市被毁灭，也引发了海啸，这次火山喷发使得原本仰赖贸易的迈锡尼文明受到重大打击，就此一蹶不振。支持此说的人认为，柏拉图等希腊人把数字弄错，夸大了10倍以上，900年变成了9000年，4万平方公里变成了40万平方公里，所以才变成了这样的传说。

据现在的考古发现，克里特岛上确实曾有伟大的古代文明存在，20世纪后的史书里也把其和希腊一起奉为一个文化圈的古代伟大文明。但它远远不是什么近乎玄幻的超古代文明，考古学家在克里特发现了成规模的“下水道”设施（当然，远远无法与现在几百万人用的下水道工程比拟）。下水道是建立大城市的必备条件之一，能极大改善居民的生活卫生与健康。但也无法让人类寿命达到惊人的200岁，要知道这都是旧约里部分先知的神恩寿命了。在显微技术、微生物学、消毒、抗生素结合的现代医学体系诞生前的时代，无论帝王还是平民，能有50岁都是有福的长寿了。可信的历史记录上人类最长寿者也就在120岁这个范围左右。至于超能力者，人类历史上除了宗教封圣和崇拜的贞德等人，根本就是不存在的，有也是精神病幻想者，已被揭穿与待被揭穿的大小骗子……当然，我们也可以继续幻想亚特兰蒂斯与走出非洲发展的现代人不是同一种生物。



《古墓丽影》一代中我们智慧与美貌并存的劳拉游历了印加帝国、古埃及和古希腊，自然也少不了失落的亚特兰蒂斯

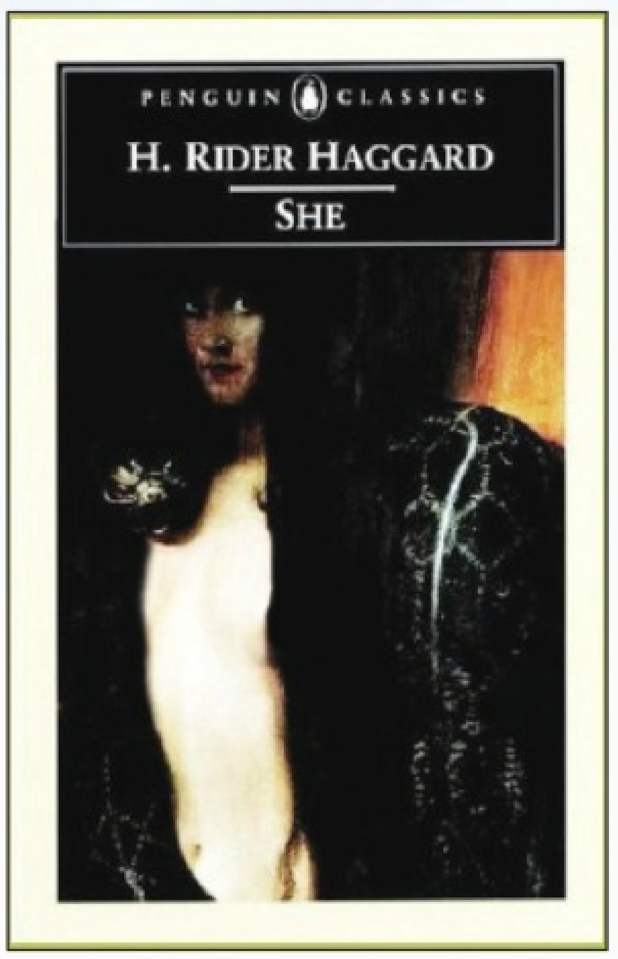
二、乌托邦之梦

接下来我们简谈一下亚特兰蒂斯对文学家和哲学家的影响，这也是人类文明史上尤为重要的一个组成部分。自柏拉图留下亚特兰蒂斯的记录和《理想国》这部著作以来，历代用失落文明和未知文明作为题材写作的人就多了起来，特别集中在文学、政治和幻想领域。其中有名的有意大利作家康帕内拉的《太阳城》、弗朗西斯·培根的《新亚特兰蒂斯》、斯威夫特的《格列佛游记》、托马斯·布尔芬奇的《神话》。这些小说统称为“乌托邦小说”。

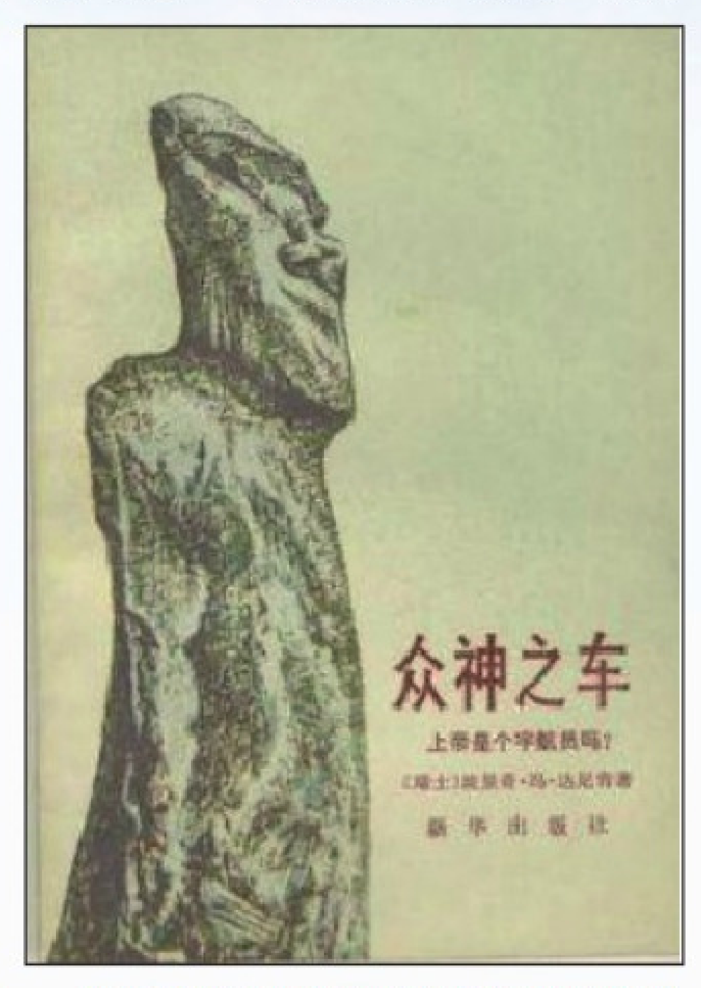
乌托邦这个词是托马斯·莫尔在1516年创造出来的，意为子虚乌有之乡。乌托邦的原词来自两个希腊语的词根，“ou”是“没有”的意思（一说是“好”的意思），“topos”是“地方”的意思。托马斯·莫尔也是一个乌托邦小说的作者，他的书全名原为《关于最完美的国家制度和乌托邦新岛的既有利益又有趣的金书》，简称为《乌托邦》。莫尔在1515～1516年出使欧洲大陆时期用拉丁文写成此书，这本书影响很大，马克思就曾多次引用他创造的“羊吃人”概念。莫尔因对国王亨利八世离婚案和教会政策持异议，被诬陷处死。我国教科书上尊其为空想社会主义者，是一个伟大的先驱。1935年罗马教廷也追谥其为圣徒。这些乌托邦小说又引发了一系列“反乌托邦”式的作品，俗称反乌托邦小说，直到今天，乌托邦与反乌托邦一直是文学中一个历久不衰的主题。

在欧洲殖民者最残暴也最兴盛的时期，与有着浓厚政治气息和哲学思辨的乌托邦小说截然不同的一个文学流派也随后诞生了，它就是幻想类小说。幻想小说包含科幻、魔法、冒险、美女以及失落文明等要素，比起传统的乌托邦小说来更讲究娱乐。例如科幻小说之父儒勒·凡尔纳的《海底两万里》，在鹦鹉螺号冒险的同时就上溯柏拉图关联到了亚特兰蒂斯。在新兴起描述失落世界和失落文明的幻想小说中，《科幻之路》的作者冈恩如此总结道：作者都暗示也许在古代有更伟大的奇迹，为了找到世界中仅有的几个处于原始状态的地方，冒险者们不得不抛弃现代文明，依赖某些很原始的品质，如勇气、力量、忍耐力等。关于失落文明的小说风行一时，失落种族小说也一样有个基本的模式：首先是漫长而危险的旅程，时而探险、时而溃逃、时而寻找迷失的宝藏和失落的世界，或奇怪的事物或故事的起源。然后是发现了一条隐秘的山谷，或一个人迹罕至的高原，或一座未知的岛屿。在古老的建筑中，蕴含了丰富的久未为世人所知的智慧和学识，冒险家们发现了经过漫长世纪仍保存下来的古代文明。那也许是一个迷失的以色列部落，或古埃及、古希腊、古罗马的边远哨所，或有史记载以前的一个强大部落，如亚特兰蒂斯。在这种情况下西欧文明勇猛的英雄总是充当领导者的角色，打败敌人，赢得纯真多情公主的爱，并与公主一起生活，建立起一个高贵的种族。有时英雄也会不小心失去他的公主，或是公主在他和死之间选择了后者，英雄不得不返回英格兰或美国——古代文明也在他背后化为乌有。这个模式还会有些变化。有时英雄被迫将心上人留在英格兰，然后又杀回她身边；有时英雄会违背自己的本性；有时冒险家们发现的可能是史前的动物而非原始人所创造的古代文明。随着对地球表面探索的基本完成冒险旅程进入了另一世界（常常是通过星际推测），或进入地球内部、或进入一个原子、或进入另一维空间、或进入像亚特兰蒂斯那样的远古文明。小说常以地震或火山爆发摧毁古代文明而告终。

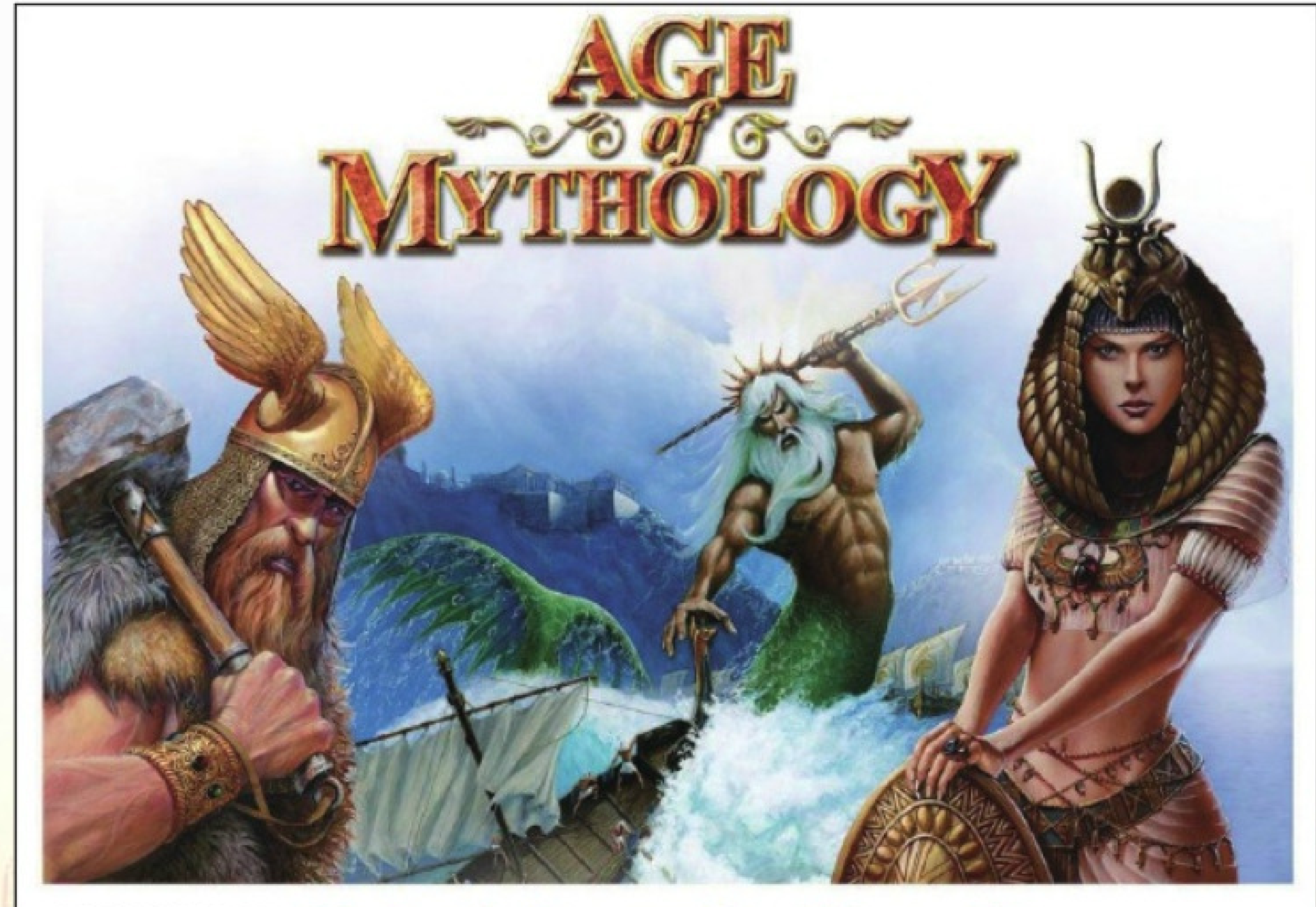
此类小说作家中最有名也最有成就要数亨利·赖德·哈格德，他写的《所罗门国王的宝藏》和《她》影响力巨大。两部作品都是用非洲作为背景，加上作者的奇想进行创作的。《她》是此类小说的巅峰之作，这部作品涵盖了失落文明、美女、冒险、战斗、宝藏等看点，把在今天看来都毫不过时的几乎所有娱乐元素都注入进去了。《她》的女主角爱沙被弗洛伊德誉为“永恒的女性”，也是荣格的心理学分析的阿尼玛的原型。



遗憾的是国内和日本都给此书起了一个极其低劣的翻译名—《洞窟女王》，让人哭笑不得。英文原名是《SHE》



这本书的中译本前言虽然看起来不科学，但充满了美好的人文主义猜想



在游戏《神话时代》里玩家将扮演亚特兰蒂斯的英雄阿堪透斯，从亚特兰蒂斯穿越到特洛伊，埃及和北欧等古文明与古战场，带领当地的英雄和勇士，赢得一次又一次的胜利

英国著名作家王尔德曾说过：“一张没有乌托邦的世界地图是丝毫不值得一顾的”，所以在美国建国前的大移民时期，确实有不少欧洲的各色乌托邦主义者在新大陆建立过意图开创新社会和新生活方式的“乌托邦社群”，但全部因为经济和劳动分配问题告终。里面问题最大的就是绅士、作家们不积极参与体力劳动，没几年出资者积蓄用完就不欢而散了。在1931年，德国纳粹曾组织了次神奇的探险活动，策划者就是德国纳粹党卫军军官希姆莱。他相信亚特兰蒂斯不仅存在，而且德国所谓纯种的雅利安人就是亚特兰蒂斯人的后代。他认为，找到亚特兰蒂斯，就可以凭借它超自然的力量称霸世界。然后纳粹精英组成的探险队就出发了，一直找到西藏，他们甚至试图寻找地心。当然他们什么也没有找到，除了一样东西，就是世人对其引以为笑柄。

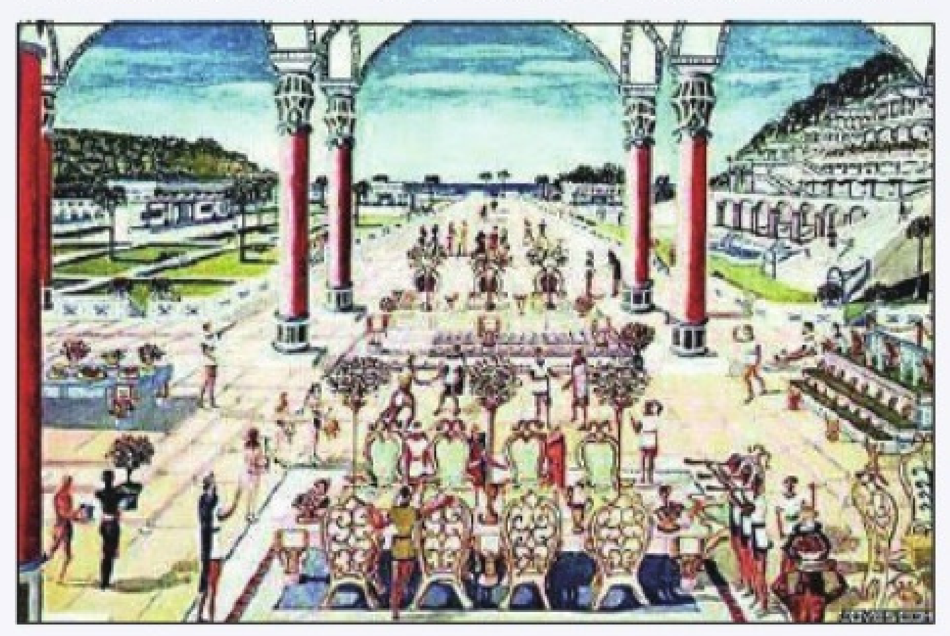
以上就是亚特兰蒂斯这个人类文明史上第一个有记录的失落文明传说及其文化影

响。考古上我们可以否认亚特兰蒂斯传说的夸大或是不存在，就像《马可波罗游记》里面对日本遍地是黄金的吹嘘，实际上日本当时只是黄金较为便宜罢了。就笔者看来，把亚特兰蒂斯和克里特岛联系上是目前诸多说法里最为合理的。说到合理的话题，有一部集一切不合理之大成的巨著不得不提，那就是20世纪70年代瑞士人丹尼·肯写的《众神之车》一书。这本书的副标题是“上帝是个宇航员吗”，该书一出版很快就风靡欧美，前联邦德国制片商还根据该书的主要内容，拍摄了电影《想往未来》，这部电影也曾在我国上映。该书的第一特点是引经据典，细察古籍，广集神话资料，联系考古发现。通过分析猜想，大胆得出一个主要结论和新锐观点——人类神话里的神是外星人，亚特兰蒂斯、玛雅、埃及的文明都是外星人的启发下开创的。但是这本书除了神话典籍记载外拿不出任何能证明作者观点的科学证据。但作者里程碑式幻想的贡献是值得一书的。

三、谣言与迷信

亚特兰蒂斯在文化上的影响很大，但这也衍生出一些让人恼火的谣言和迷信，把其胡乱关联到不存在的百慕大死亡三角就是一例。而且在乌托邦小说里面有很多过时的理论和不科学论断，未经验证理论，哲学猜想也搅和着现实的真实性。贻害比较大的就是“今不如昔”“土著、原始人比现代人更有道德水准”这两个概念。

前一个概念在托马斯·布尔芬奇的《神话》中就有代表性的体现，这本书援引希腊神话做参考把人类文明分为4个时代：黄金、白银、青铜、黑铁。第一个时代是“黄金时代”，人们生活得无忧无虑，幸福快乐，真理和正义盛行于世，不必通过法律强加于人，也不用行政长官的威逼或惩罚。森林未遭砍伐去建造船只，城镇四周也没有修筑墙垣设防。没有刀剑、长矛和头盔这类武器，大地生产出人类所需要的一切，人们也不必劳苦耕作。世界终年温暖如春，到处鲜花盛开。河中流淌着牛奶和醇酒，橡树流出黄色的蜜汁。然后由于人类道德上堕落导致诸神离去，人类生活也越过越惨。这在今天看来不过是和伊甸园原罪故事一样的东西，带着点儿教化和寓言成分。当作美妙的幻想传说并不无可。但如果当真，就是赤裸裸的反进化理论了。美国学者贾雷德在考察新几内亚土著后就得出过结论：这些几千年保持生活方式不变的土著与城市里的人们一般无二，唯一不同的只是自然环境。自然环境逼迫新几内亚土著千年不变，但他们也在极限内用人类的智能学会了极限的技能——一个当地成年土著能在居住区域内识别5000种可否食用的植物（这在城市文明人里只有极少数博物学家才做得到），而且每天都在尝试引种和嫁接新的可食用植物，它们甚至还有计划生育……如此聪明地运用智能只为了更好的生活。可见人类的生活质量只与自然环境和科学力量有关，道德说教不过是古代神棍们为了传教制造的耸人听闻的无稽之谈。



亚特兰蒂斯盛世光景的想象复原图



在今天连拍三部的好莱坞大片《木乃伊》也在这冈恩先生总结的冒险幻想类故事的模式桎梏里面

至于“原始人、土著、村民等落后地区的人比城里人更善良淳朴”的说法也是过时的笑谈。这个理论肇始于启蒙时代，当时的学者如伏尔泰、卢梭等人就宣扬一种叫做“高贵野蛮人”的观点，认为欧洲殖民者在道德上远不如过着自然生活的土著好。结合当时的背景来看，这种理论并不坏，在一定程度上质疑当时的欧洲殖民者，也暗含了对破坏大自然过于猛烈的工业化批判。但现在回过头来看，这个过时的理论还在继续散布，主力还不是伪科学爱好者，主要是反对工业文明的环保主义者和满怀布尔乔亚情绪、生活优越的都市人（俗称小资）。著名人类学家马林诺夫斯基在1922年写就的《西太平洋的航海者》把这个说法彻底打入了地狱，这本人类学巨著是作者经过长期的田野考察，以特罗布里恩德群岛为中心，对当地土著居民的社会活动进行观察后写就的。里面通过土著的库拉圈（一种当地特有民俗工艺品）交易发现，这些土著和城市人一样的贪婪，也同样聪明。还有美国心理学家保罗·艾克曼和华莱士·法尔森在他们所著的《揭秘脸面》一书中提到了普世表情的概念。在他们看来，不论什么人种、什么民族、什么文化，人类有6种表情是完全一样的：欢乐、悲伤、惊讶、恐惧、愤怒、厌恶。

我国也有一些所谓的“人文主义者”，特别喜欢反对现代文明成就和传统农业文明，除了喜欢宣扬极端环保主义外，还大肆对落后地区居民唱赞歌借以反对现代科学、现代文明。前几年的畅销书《狼图腾》就属于笔者个人并不喜欢的，里面大肆宣扬完全站不住脚的“游牧民族优越论”，违背史实的贬低农耕民族。

基于此，我们在欣赏古代伟大著作和今天的文学作品的时候也应该注意其时代局限性和真实性，鲁莽地和现实结合起来就会产生可笑的错位。不过从游戏的角度来讲，亚特兰蒂斯这样的失落文明是仅仅作为一种探险的乐趣而存在的，因此备受玩家的关注和喜爱也是可以理解的。

碍于篇幅，关于埃及与玛雅的故事就留到今后与诸位再聊，大家要多多关注《大众软件》啊！

▶深度关注

拿什么来挑战《魔兽世界》

你必须承认这样一种现象，在媒体上，充斥着各种游戏与《魔兽世界》的比较，甚至有人叫嚣着赶超。可是谁又真正有这个实力与它抗衡呢？9月7日，《战锤Online——决战世纪》在北美和欧洲同时发售。作为一款长久以来被看好能够挑战《魔兽世界》的游戏，其开发商EA Mythic出言既谨慎又不乏野心。在这里标榜《战锤Online》如何如何好是没有意义的，我们不妨客观地比较一下两者之间的异同。

■战锤世纪中文网 Constantine

对大多数国内读者来说，“战锤”并不是一个熟悉的名词。谈论起来，大家对《魔兽世界》的如数家珍正映衬出对“战锤”这个名字的陌生程度。那么，这两款游戏到底有什么关系呢？

你中有我

暴雪在1994年推出“魔兽”系列的鼻祖——《魔兽争霸》时，战锤已经在英国诞生11年了。那时候，战锤是以桌面棋子对战的方式进行的。战锤的世界设定和那时主流的龙与地下城非常不同，虽然大部分设定都还是从《魔戒》的奇幻背景中演变而来，但战锤加入了许多特有的风格，如绿色皮肤的兽人、使用锤子的骑士、精通工程学的矮人等，这些设定在其他历史背景中完全找不到原型。正如你已经知道的，这些特有风格却在之后的“魔兽”系列中发扬光大，并为广大玩家所认知。暴雪作为一个擅长集众家之所长的游戏开发公司，成功地借鉴了战锤中的独特设定，并通过自己的重新整合，使之焕发出了璀璨


《战锤Online》的种族选择界面，你一定会不觉得陌生

的光辉。所以在如今的《战锤Online》中，也许你会随处发现许多这样“类似”于“魔兽”系列的影子，但请一定记住，战锤才是

如果追溯战锤的历史……

如果追溯战锤的历史，我们要回到上个世纪70年代。1975年，战锤的出版商Games Workshop只是英国诺丁汉一家新成立的小公司，业务主要是生产经典的木制棋类游戏，如双陆棋和国际象棋。很明显，它们不会给这家公司带来太多利润。但是，一年前发布的一款革命性产品改变了这个本可能永远默默无闻的小公司的命运。1974年，龙与地下城规则正式出版。这款由链甲战棋模型游戏修改而成的纸上角色扮演游戏在美国大受欢迎。Games Workshop看准了这款产品，将它引入英国，从此踏上了纸上游戏业务的漫漫征程。Games Workshop在最初3年里完全依靠邮购的方式销售，直到1977年，他们才在伦敦开办了自己的第一家实体店面。代理龙与地下城的成功让Games Workshop尝到了甜头，他们又花大价钱代理出版了克苏鲁的呼唤、符记任务及中土角色扮演游戏（即《魔戒》的纸上角色扮演游戏），并借此成为一家资金雄厚的游戏发行商。1979年，Games Workshop出资建立了一家金属模型制造公司——Citadel Miniatures，其模型主要在角色扮演游戏和战棋游戏中使用。此后，他们的模型产品一直同时冠以Games Workshop和Citadel Miniatures的商标。



历史性一刻，Games Workshop第一家店铺开业

到了1983年，Games Workshop终于推出了属于自己的模型战棋系统，这就是我们今天的主角——战锤。首版战锤规则由Bryan Ansell、Richard Halliwell和Rick Priestley设计完成，它由3本规则书构成，分别描述了基本规则、回合流程以及生物数据的《毁灭祭坛》、记录了4个等级法师法术的《魔法》以及供角色扮演游戏使用的《人物》。这时的战锤几乎没有什么背景，不管是种族还是地点，都只有几句简单的描述。第二年，战锤第二版出版。这次出版的规则还是3本，它们是解释规则的《战斗》、较一版更为丰富的《战斗魔法》以及记述了各种族、怪物描述和对战点数系统的《战斗怪物志》。

这时，Games Workshop决心将自己的产品打入美国市场，他们在美国设立了分部，从此成功将员工名片上的公司描述从代理商变成了发行商。1987年，战锤第三版规则出版，它成了历史上规则最复杂的一个版本，提供了更多的部队以及规则。此外，虽然这个版本依然提供了之前版本的开放式部队配置系统，但是却更为鼓励玩家使用给定的部队列表作战。Games Workshop还在随后几年推出了这个版本规则的补充规则书《混乱国度》和《战锤围攻》。

1991年，Games Workshop管理层和出资方之间发生了分歧，随之而来的就是公司方向的调整。公司重新将战锤分成“战锤幻想战斗”和“战锤40000”两条产品线，其目标是争取更多年轻人以及家庭用户。但是此举却让很多老玩家十分不满，而这也导致公司一部分员工辞职，自己成立了新的公司。他们将自己的产品命名为《幻想领主》。


初入游戏，你几乎感觉不到什么操作的不适应


这就像是个图像增强版的《魔兽世界》

它们真正的创始人。

从背景设定来看，战锤的历史源远流长，远远丰富于《魔兽世界》，但作为网络游戏，《战锤Online》显然需要向《魔兽世界》学习。这种学习并不见得丢人，《战锤Online》刻意让游戏的操作方式、热键设置与《魔兽世界》类似，相似度达到了90%以上，如果你想从《魔兽世界》跳槽，可以说是毫无阵痛，无需花费太多时间就能适应另一个“世界”的生活。

在人性化方面，《战锤Online》可以说是更胜一筹。当你接到任务后，地图上会直接标示出执行任务的区域，这一点已经把《魔兽世界》要装UI才能实现的功能直接集成在游戏里（当然并非所有人都喜欢这种傻瓜设定）。《战锤Online》在UI接口上更为简便，窗口内的所有组件都可以随玩家喜好任意调整位置，也可以在游戏中直接套入玩家制作的UI皮肤，且依旧可以移动到任意你想要的位置。宏命令设置也与《魔兽世界》如出一辙。这让高低端玩家都能更加方便地进行游戏，设计出自己独具风格的界面。

两款游戏虽然都是分为两种阵营，但《魔兽世界》中，更强调的是阵营间的和解共生。某种程度上，联盟与部落都是正义的，只不过因为更大的邪恶势力存在，而使彼此间产生了不可化解的恩怨，当有更大的共同敌人存在时，双方又要不计前嫌联手抗敌。《战锤Online》中双方阵营则完完全全是敌对的，邪恶就是邪恶、正义就是正义，彼此之间毫无商量余地。这也直接影响到了两款游戏的主题设定：《魔兽世界》初始时基本上是PvE向的（现在则不太好说……），《战锤Online》则偏向PvP。《战锤Online》的重点就在于如何征服对方阵营，战争气息充斥着整个游戏，无论你在游戏中做任何事，都将会对双方阵营的战略平衡产生影响。哪怕是新加入的玩家完成普通的PvE任务，也会影响到新手区的地区归属权。从低到高所有地图都是双方共用的，双方阵营的战线如同麻绳一般捆绑在一起。更甚的是，野外交火区域的变化都会实时更新到地图上，让你随时都能加入到离你最近的战斗中去。

说到这里，你肯定对杀戮奖励和死亡惩罚有很大的兴趣。事实上，在《战锤Online》中只有奖励，基本没有惩罚。击杀敌对阵营玩家会让你获得高额的经验值与荣誉回报，并且可以同击杀NPC怪物一样拾取装备和金钱（当然请放心，这些装备和金钱并不是死者背包里掉落的）。《魔兽世界》中，如果阵亡而没人复活的话，面对的将是漫长的跑魂，甚至是无奈的拖尸，这如果发生在《战锤Online》如此残酷及辽阔的战场上会大大降低玩家续战的兴致。所以死亡后，如果无人复活，你会在最近的据点直接复活，然后继续尽情杀戮。

阵营战

《战锤Online》最不同于《魔兽世界》之处，莫过于它所独创的阵营战（RvR）系统。从表面上来看，似乎这种战斗和《魔兽世界》大同小异，但实际上只要你深入了解一下就会发现这种RvR的不同。《战锤Online》中的战斗按类型被分为：**遭遇战（Skirmishes）、战场（Battlefields）和情节关卡（Scenarios）**。

遭遇战就是那种世界范围内不期而遇的玩家对玩家的冲突。回忆一下《魔兽世界》中两个经典的PvP地图：希尔斯布莱德丘陵的南海镇与塔伦米尔，或是阿拉希高地的落锤镇与避难谷地，《战锤Online》的所有地图都是如此设计，RvR区域就设定在两座营地之间，游戏中的遭遇战绝不同于《魔兽世界》中偶尔发生的零星野外斗殴，这里的RvR战斗无时无刻不在大规模进行。你可以有选择地加入到一个战斗中去，而不用在公共频道大喊大叫或是四处转悠寻找敌人。

战场指的是设置在每个RvR区域中可供玩家占领的战略要点或是营地，你必须集结力量去打下它，并想尽办法守住，抵御来自于敌人的猛烈反击。不同于《魔兽世界》中的占领哨塔，占据这些战略要点你会获得非常丰厚的奖励，并能因此获得阵营点数，进而获得整个地区的占领权。所以每一个战场都显得非常重要，这里的战斗一刻都不会停歇。



游戏地图上泾渭分明，显示出当前阵营对峙的形势

最有趣的是**情节关卡**了，情节关卡如同《魔兽世界》中的战场一样，需要排队才能加入。关卡是独立于游戏地图外，以副本形式进行的。但是《战锤Online》的关卡不同于《魔兽世界》中只有固定的几个，它的关卡在不同种族的每一阶地图都有，并且有许多关卡是平时不开放，必须满足特定条件才会出现的（比如各国首都的攻城关卡）。关卡的输赢直接影响到该地区的占领权，或者会激发一些特殊的战斗结果（比如输掉首都攻防战的关卡等于输掉首都的控制权）。

除了以上几种常规RvR类型外，《战锤Online》中二阶以上地图的RvR区域都有大大小小的城堡可供玩家攻打。6级以上级别的公会可以占领城堡，并升级它。攻城和守城的方式也很有趣，有相当多的攻城武器可供使用。比如攻方的面伤害武器投石机、连发火炮，单体伤害的高精弩炮、黯精连弩，以及用来攻破城门的攻城锤和防御攻城锤的热油等。每一样攻城武器都有独特的用途，并且在整场战斗中扮演着不可或缺的角色。玩家在己方控制的城堡中可以低廉的价格购买到RvR装备，或是学习声望技能。城堡攻防战是《战锤Online》内测后期一个重点内容，双方为了获得城堡的归属权，都全力攻打占领的一方，致使城堡内外无时无刻不发生着战斗，甚至有时连进去买装备的机会都没有。


RvR既讲究热闹，也讲究策略

从历史到今天

90年代末，由于以万智牌为代表的集换式卡牌游戏的兴起，Games Workshop的利润大幅度下滑。这迫使公司管理层再次重新考虑自己的经营策略。公司的新战略将战锤定义为一种进行1对1对战的模型游戏，希望同时吸引以前的忠实玩家和新玩家。此外，由于考虑到金属模型价格昂贵，Games Workshop决定投产相对廉价的塑料模型，以扩大其玩家群体。因此，战锤第六、七版规则应运而生。第六版规则中弱化了英雄和魔法的作用，他们依然重要，但却无法靠一人之力赢得胜利。此外，新的基于投骰的魔法系统也加入到游戏之中。第七版游戏于2006年9月出版，游戏以两种形式出售：单独的精装规则书与包含平装规则以及一本补充资料的套装模型《骷髅谷之战》。套装模型中的《骷髅谷之战》一书中包括了对100多个塑料模型的组装及涂装的详细指导。



战锤第四版套装模型

今天的战锤游戏过程描述起来实际上非常简单。一名玩家按照部队的速度在游戏桌上将自己的模型推进若干距离，然后使用魔法、远程武器，最后进行肉搏攻击，然后由对手玩家完成相同的过程。游戏中最重要的工具就是尺子和骰子。由于整个游戏桌面上没有任何格子，玩家都是靠尺子来确定部队能走多远以及是否能够攻击。而骰子则不仅仅用于决定是否命中以及伤害多少，炮击失误的偏斜方向也是通过投骰决定。

不管桌上游戏是如何“原始”、小众和难懂，它毕竟代表了一种独特的游戏文化。用Online这种最时髦的方式来包装它，希望会是一个明智的决定。

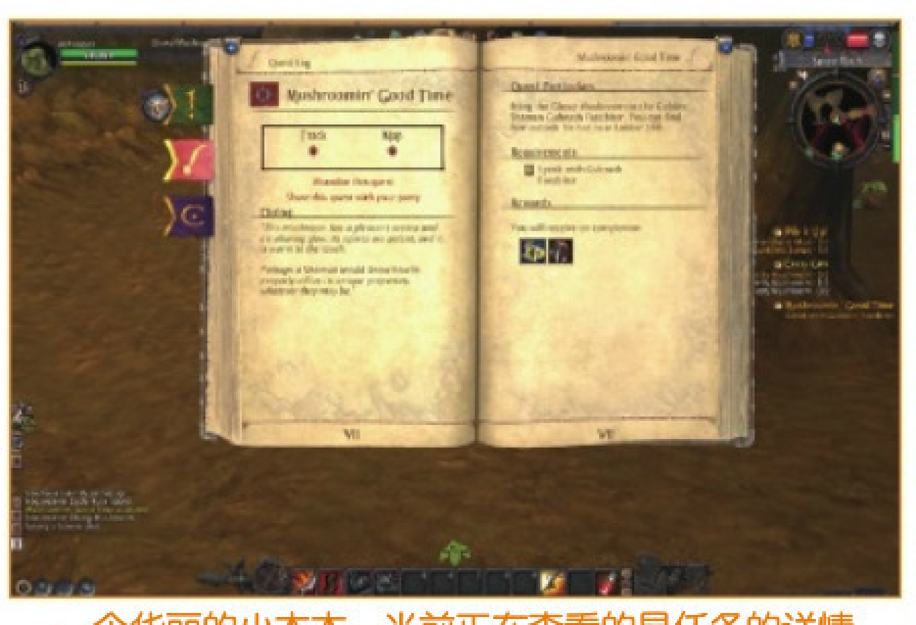
相信你可以看出，《战锤Online》的RvR绝非只是换汤不换药的抄袭或借鉴。游戏的开发理念，就是将全部玩家调动并参与到RvR对抗中去，游戏的中心思想便是战争。整个游戏的背景是通过RvR剧情逐渐展开，游戏允许玩家通过PvP进行练级，并且获得比PvE更加丰厚的回报，《战锤Online》的整个世界是随着战局而变化的，不论是PvE还是PvP，都将为地区平衡贡献点数。可见，游戏提出的口号“战争无所不在”绝不是一句空话。

玩家对环境

除了玩家与玩家（PvP）间的对抗外，玩家对环境（PvE）的战斗，在《战锤Online》中同样出彩。在《魔兽世界》的升级路线上，除了任务还是任务，否则就是反复杀怪来积累经验值。《战锤Online》的升级路线则极其多样化，玩家从1级就能进入情节关卡，通过完成关卡任务和击杀敌人升级，或选择在野外遭遇战中杀敌升级。当然，也可以走传统的任务路线升级，或是不接任务，重复完成各个公众任务来升级，而且通过PvP升级明显要快过于PvE升级，所获得的装备也要优于PvE，这样玩家将没有理由不参与到RvR中去。


PvE的内容其实也很饱满

《魔兽世界》中各式的副本在《战锤Online》中也同样存在，但副本不再是PvE的重点，取而代之的是游戏独创的**公众任务（Public Quest）**系统。


一个华丽的小本本，当前正在查看的是任务的详情

公众任务都是在特定区域进行，只要你进入该区域便会自动参加，任务至少分为3个阶段，第一阶段通常是杀死特定数量的怪物；第二阶段玩家需要完成的条件，不一定是杀怪，也有可能是解救人质、摧毁目标、防御进攻等；到第三阶段Boss才会出来（二、三阶段有限时，而且时间通常都不会很充裕）。击杀Boss后，会出现Roll装备的窗口，首先会显示你的伤害或治疗量在杀Boss过程中排第几名，并计算出给你的加权值，接着就是用千面骰分宝。最后用骰出的数字，再加上你的排名加权值分配装备和物品。譬如，你骰出了500点，然后伤害排名第一，得到200点加权值，那么你最后骰出点数就是700，再跟其他人比，来决定你能不能分配到装备（有时运气不佳会被排名非常靠后的人超过……）。之后休息几分钟等公共任务重置，又是新的一回合开始。



公共任务完成后的战利品分配界面


比起《魔兽世界》，《战锤Online》的公会系统内容丰富得令人吃惊。公会经验值、公会任务、公会据点……看上去都很吸引人

公共任务分布相当广泛，每阶地图都有大量的公共任务可供完成，光是新手区的公共任务区域，就有数十个之多。后期领土攻防战将会激活更大型的公共任务，但可能需要许多人一起合作完成。公共任务以它随进随出的参与机制、人人有份的分配方式以及相对较短的进行时间受到大家的欢迎，使大量没有精力参与大型Raid的玩家有了新的选择，也让那些不喜欢PK的玩家能从公共任务中体验剧情。

玩家对环境

从职业来看，《魔兽世界》自从死亡骑士这种英雄职业出现以来，职业发展似乎有了越来越单一化的倾向，《战锤Online》的职业设定要丰富许多，六大种族24种不同职业，绝对让你眼花缭乱。不过所有职业都可分为四大类：

一、坦克（Tank）

秩序：焰阳骑士、碎铁战士、御剑士

毁灭：神选战士、黑兽人、黑暗卫士

二、近战伤害输出（Melee DPS）

秩序：猎巫人、铁锤勇士、白狮勇士

毁灭：掠夺者、碎骨兽人、巫灵

三、远战伤害输出（Ranged DPS）

秩序：炽法师、工程师、影武者


职业的多样性使得RvR战斗变得其乐无穷


这种美型职业应该能平复许多“魔兽”玩家的抱怨


装备界面，这相似度也是没法说的……

毁灭：奥术师、牙突牧者、黑巫师

四、治疗辅助（Healer）

秩序：战斗牧师、符文牧师、大魔导师

毁灭：狂热者、地精萨满、凯恩使徒

实际上，风格各异的种族特色和截然不同的战斗方式，使每种职业都和其他种族的同分类职业有巨大的区别。以远战伤害输出为例，炽法师和地精牙突牧者就是完全两个概念：一个是掌握强大火焰魔法的人类魔法师；另一个则是精通弓箭长矛和训练牙突兽的地精猎人。不论是从操作体验、成长过程，还是战斗模式、技能天赋都完全不同。除了职业上的丰富设定外，在技能与专精方面《战锤Online》也有相当的魅力，各个职业除了职业技能（在《战锤Online》中被称为战斗技能，下同）外，还有战术技能和士气技能之分。

职业技能：职业技能根据所选的职业分类，随着角色等级的增加，会陆续学习到新职业技能。所有职业技能只需学习一次，以前学习的技能效果会随着等级的升高或是所属专精的增加而增加，这样极大节省了玩家在学习技能时的开销（相反《魔兽世界》玩家则常因没钱学技能而发愁），并大大缩短了玩家技能列表的长度……

战术技能：如同《魔兽世界》中的被动天赋，不过每次只能携带3个，并在战斗中不能更换，携带不同战术技能会使角色有着完全不同的能力，战术技能的效果非常明显，而每次所能携带的数量又是如此之少，这使每种职业的玩法更加多姿多彩。

士气技能：士气技能通过士气槽中的能量发动，类似《魔兽世界》中战士的怒气值，必须通过战斗缓慢地获得，脱离战斗后士气会迅速回落直至消失。士气技能被分为4个阶层，阶层越高越厉害，4阶的士气技能通常可以立即改变战斗局面，用“一鸣惊人”来形容士气技能真的是非常合适。可以说没有一个士气技能是不变态的，但士气又是如此难以积攒，这使士气技能在战斗中有着极其重要甚至是扭转乾坤的能力。


《战锤Online》虽然刚刚开放，但据说国内已有大量打钱工作室去美服或欧服试水。打钱者是最敏感的，他们的踊跃一定程度上反映了对这款游戏的看好

繁多的职业技能系统使每个职业都个性鲜明，同时在战场中也十分有针对性，这就引出了平衡性的话题。《魔兽世界》基本上讲究的是所有职业之间的平衡，而《战锤Online》中则讲究阵营之间的平衡。在游戏中，你要很清楚自己的职业能做什么不能做什么，近战DPS也许可以痛宰数个远程DPS和治疗，但碰上了坦克只能敬而远之。这样的设定使团队配合显得尤为重要，一个职业搭配合理的队伍远远胜过单一职业组合的队伍。

挑战《魔兽世界》？

描述了这么多，相信大家对《战锤Online》也有了一个大概的了解。要去体会它与《魔兽世界》真正有什么不同，还需要你亲身去体验才行。在国服还没开放之前，我们可以在美服与台服中相见。

但是，我想很多玩家也听说了，《战锤Online》至今也不是一个十分完备的游戏。在这款已经赚取了玩家费用的游戏里，部分地图和职业还没有开放：6大主城只开放了2个，24种职业有一些尚在构思中。至于Bug则多不胜数，NPC看起来严重弱智，很多物品的图标没有最终完成，技能释放也有问题。有的玩家指出：“如果是暴雪，他们可能还会测试一年！”为此，EA Mythic的总经理Mark Jacobs专门针对公测发布了一封道歉信，声明将解决各种各样奇怪的问题。但作为EA的产品，这种行事风格似乎也不令人奇怪。

Mark Jacobs小心地隐藏着自己的野心

不管怎么说，在多年开发之后，《战锤Online》看起来像是一个《魔兽世界》的挑战者，虽然它们的内涵和游戏性的重点不尽相同。面对各种议论，《战锤Online》选择了谨慎应对。Mark Jacobs在某次采访中的一段话或许已经表明了心迹，他说：“我们不会达到如《魔兽世界》那么高的玩家数量。未来，肯定有某款游戏会超越《魔兽世界》，但在现阶段这种想法只是梦想。尽管如此，不期望1000万的在线人数不代表就没有压力。”当然，Jacobs的言论也并非一贯那么谨慎。当Activision Blizzard的CEO Bobby Kotick表示，要和《魔兽世界》掰手腕起码要花10亿美元时，Jacobs就毫不客气地指出这是在“胡吹大气”。他还算委婉地说：“当某些人抛出一些可笑的数字时，你应该清楚他是想吓跑他的竞争者，让自己看上去不可战胜，其实这都是胡说八道。”Jacobs说，也许1亿美元足够了，因为他的《战锤Online》还没花到那么多钱。

Jacobs说，《战锤Online》不会是《魔兽世界》的对手，但如果不能成为世界第二大网络游戏，他会很失望。

▶在线事件

网易的醉翁之意

时光回到10年前，对那个时代的许多玩家来说，他们碰到的第一款电脑游戏就是《星际争霸》。没有音乐、没有动画，一个光溜溜的硬盘版就足够他们玩上几年。2007年5月，《星际争霸II》公布了，本着"暴雪出品，必属精品"的精神，我们很难说它会在今年年底发售，但玩家追逐《星际争霸II》的热情依然十分高涨。在这个节骨眼上，网易突然宣布将《星际争霸II》及其战网引入中国大陆地区。

■上海 咸蛋超人

网易的这次宣布说突然也突然，说不突然也不突然。自从《星际争霸》和《暗黑破坏神》传出续作的消息，坊间就不断传言暴雪要将Battle.net网络化，在卖出游戏之后牟取更大的利润。网易的行动看起来是冲着《星际争霸Ⅱ》去的，但外界一般认为，其最大的目标还是《暗黑破坏神Ⅲ》以及战网的服务。随着莱比锡游戏展上传出《暗黑破坏神Ⅲ》可能取消局域网模式的消息，网易的"醉翁之意"似乎迅速得到了证实。

如果只是代理正版

如果是大家都熟悉的单机游戏代理商，比如中视网元、寰宇之星等公司宣布代理《星际争霸Ⅱ》，或许我们一点都不会有遐想。《星际争霸Ⅱ》再强大，也不过是款游戏，找哪家公司代理并无本质的不同。但暴雪偏偏选上了网易，这是为什么呢？



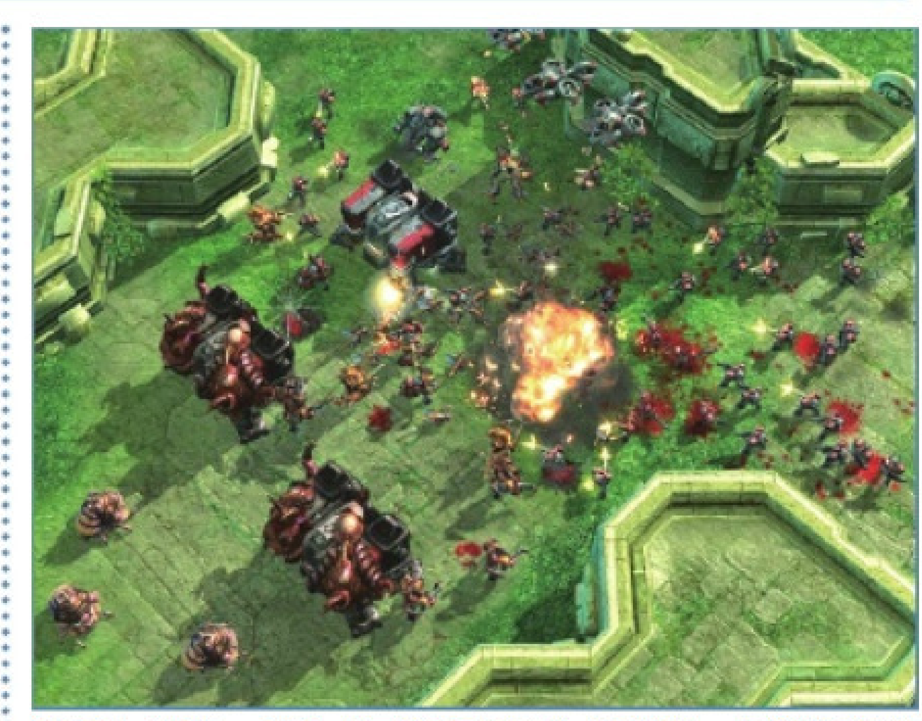
许多人相信，《星际争霸Ⅱ》只是暴雪与网易合作的开始。图为《星际争霸Ⅱ》中文官方网站

从收益来分析，我们就知道双方的心思没那么简单。一款正版游戏的盈利能有多少呢？如果按照目前的市场行情，《星际争霸Ⅱ》在国内上市的售价为69元，毕竟就是一张光盘而已。至于销量，中国电子竞技玩家虽然号称超过2000万，但其中的正版用户并不多，即使把目前几款热门游戏（如《星际争霸》《魔兽争霸Ⅲ》《半条命——反恐精英》等）的正版销售量加起来也少得可怜。就算用正版能上战网的功能来吸引玩家，加上《星际争霸Ⅱ》的魅力，能销到10万、20万已经是国内市场的神话。除去发行成本和版权金，可以想象网易得到的利润不会太多。而且这个销量并不是按网游企业习惯的月度或季度来计算，而是累计的，没准两三年才能达到这个数字。要说用两三年的时间来完成这点盈利，对网易来说不算是个成功的项目。

在网易发布的新闻稿中，组建中国大陆地区战网是代理条款的一部分。不过根据国情，战网至少要架设电信和网通两组服务器，如果要将两方的对接速度加快，那么费用还会增加。所以综上所述，网易完全没有没必去接《星际争霸Ⅱ》这单活。在《星际争霸Ⅱ》的背后，肯定还有什么东西在吸引着网易。

其实，人们无尽的揣测还是集中在战网两个字上，很多人认为暴雪和网易会在这上面大做文章。在暴雪宣布了BN2.0开发计划后，已经有《星际争霸Ⅱ》将取消局域网对战的传说，也就是说要对战必须要上战网。大家也开始遐想，网易代理之后是不是战网要收费，通过这个去赚电子竞技用户的钱？

在中国，电子竞技的盈利问题一直是广大从业者考虑的问题。平台收费是一种正在实行的模式，如浩方、VS这样的热门平台就推出了VIP会员制度对用户收费。但实际上我们发现，即使以很低的10元价格包月，这样的收费模式还是乏人问津，主要问题是玩家水平的限制——大多数水平一般的玩家并不需要去高级玩家的房间里对战，而低等级玩家的房间也并不是很拥挤，于是当不当VIP就变得无所谓。如果网易要完全将BN收费化，那么可以肯定地说，游戏会受到玩家在一定程度上的抵制，毕竟作为一般玩家来说，不玩《星际争霸Ⅱ》还是可以玩玩《魔兽争霸Ⅲ》，没有什么非玩不可。


许多人认为，只是《星际争霸Ⅱ》的战网，短期内很难给网易带来实际利益

显然，BN上其他耀眼的大作才是网易和暴雪的长期目标。因为网易宣布代理



《暗黑破坏神》系列游戏因战网而获得了长久的生命力。当时，国内玩家忍着奥美设计得令人作呕的外包装和几乎等于欺骗的CD-Key兑换机制"支持"正版，就是为了上战网


从近期PAX上传出的消息来看，暴雪依旧把功夫用在《星际争霸 II》战网的设计上，修改和加入了很多功能



令人怀念的“大菠萝 II”

《星际争霸 II》不仅被电子竞技玩家所关注，事实上，它早就是网络游戏业内一直在谈论的焦点。网易的行为并不是单纯要进军电子竞技领域，关键还在于它对BN的觊觎。

战网的无尽遐想

Battle.net可以说是让暴雪十分自豪的技术，旗下的游戏基本都可以通过这个平台进行游戏，其中就包括《暗黑破坏神》。《暗黑破坏神》系列的忠实玩家，直至现在还可以在BN上一起游戏。而刚刚公布的《暗黑破坏神 III》，它的网络平台正是BN2.0。如果说将《暗黑破坏神 III》的联机内容作为网络游戏收费，应该没有多少人会表示反对，因为它本身就是现在很多MMORPG的原型。只是因为当初网络条件的限制以及整个产业发展尚在初级阶段，导致它没有成为日后那种韩国式的网络游戏。当续作到来时，暴雪以BN为载体进行收费的经营似乎并不令人愕然。

网易在宣布代理《星际争霸 II》后，否认了它与暴雪的其他合作，声称此次的合作只是代理《星际争霸 II》和其中国大陆地区战网的搭建。可是谁会完全相信这样的外交辞令呢？从这项合作的背后也能看出些端倪。暴雪将游戏授权给了网易的关联公司上海网之易网络科技发展有限公司，双方还将成立合资公司来执行这个项目。如果只是作为单纯的代理，暴雪似乎不必亲自参与进来，把代理权卖出去就行了（即使在《魔兽世界》的运营上，暴雪也没有和九城成立类似的合资公司）。由于政策的限制，暴雪无法在国内独立开展他们的游戏业务，如今双方的亲密接触，似乎说明暴雪已经找到了进入中国的跳板，而网易此举如果运筹得当或许不仅仅只是得到双赢。

网易稳赚不赔？

暴雪将《魔兽世界》的代理权交给了九城之后，才发现原来中国的市场如此庞大，即使九城付了巨额的代理费用，还是赚取了大把的银子。有人自然会联想，是不是网易想代理《魔兽世界》才去拿来《星际争霸 II》呢？这种可能性应该非常小。首先，《魔兽世界——巫妖王之怒》已早早授权给九城代理，而《魔兽世界》的后续开发计划还不明朗。其次，注意一下九城和暴雪之间的合作关系，应该说2008年是双方合作以来最平稳的一年，类似以往的龃龉很少再见诸媒体。如果因此出现代理权的转换，不知道大量《魔兽世界》玩家是否能经得起这样的折腾。

此外，神州奥美与浩方在线的平台纠纷似乎也可以结束了，因为暴雪已经将平台的版权给了网易。那么，网易会不会去和浩方的拥有者盛大网络打同样一场官司呢？看看官方新闻稿，其中只是说“暴雪娱乐旗下的《星际争霸 II》《魔兽争霸 III——混乱之治》《魔兽争霸 III——冰封王座》，以及为上述游戏提供在线多人互动服务的战网平台在中国大陆的独家运营权授予网易的关联公司上海网之易网络科技发展有限公司”。这个地方写得有点含糊，可以认为其他游戏平台不能提供这3款游戏的联网服务，也可以认为暴雪只是卖出了战网的独家授权，局域网对战平台可以不算在内。总的来说，就目前来看，因为网易的战网还没搭起来，探讨双方对待其他对战平台的态度还言之过早，网易也没有对这方面发表任何言论。

但暴雪与网易的合作还是足以引起外界的猜想。首先，这种合作某种意义上可能会给九城一定的“钳制”，可能会让暴雪在后续的《魔兽世界》代理谈判中处于比较有利的地位。其次，近期屡屡传出的暴雪新游戏将取消局域网模式的消息，似乎已经得到了证实。《暗黑破坏神 III》的首席设计师Jay Wilson在莱比锡游戏展上说：“我们没有支持局域网联机的想法，我们全心专注于BN系统。你们在BN上不光能和其他玩家联机，还能融入到整个暴雪社区中来。”这等于很明确地表示，要联机就只能上战网。尽管这番言论令许多老玩家失望，不过局域网对战毕竟属于网络不发达年代的产物，而且取消局域网不仅可以更突出战网的地位，也让国内众多基于局域网对战而开发对战平台无法发挥其作用。


每个人都在期待《暗黑破坏神 III》，如果暴雪决定不再开发局域网模式，可以说就在理论上堵死了浩方等对战平台对这款游戏的觊觎。当然，私搭战网可能并非难事

结语

我们以上的推论都是建立在国内战网收费基础上的，或许现在说什么还为时过早，也许暴雪届时并不会真正考虑收费。但是，Jay Wilson老爷也说，虽然卖单机版、提供免费的BN服务是暴雪的目标，不过“任何时候我都无法对你说100%”。主要原因是“我们的产品面向多个国家，每个国家有自己的特色，例如在某些地方、某种模式可能更合适，我们会仔细考虑”。显然，暴雪没有把后门堵死，甚至做出了强烈的暗示。不管怎么说，《星际争霸 II》的确是暴雪推广中国战网的好时机。3年过后有可能是《暗黑破坏神 III》发售的日子，也可能它已经发布了一段时间。网易是否要先打好《星际争霸 II》这一仗才能得到《暗黑破坏神 III》的战网合约？还是已经和暴雪就《暗黑破坏神 III》的战网私下达成一致？我们无法预计。


随着光通原COO梁永伦出任浩方CEO，浩方也在悄悄转型，7月份刚刚宣布代理了一款网游

不过，双方3年的合约可不像是在“试婚”。



先知王道战术 教你破解Sky流

■北京 峤

作为魔兽史上和现今最优秀的人族选手，WE.Sky创造了许多的主流战术，其中的几种甚至成为流行数年的标准打法，他在人族战术发展上留下了自己深深的烙印。Sky创造的最成功的两种战术分别是对暗夜的二本带娜迦火枪男女巫一波流，和对兽族的“Sky流”，前者逐渐为双基地所取代，而后者至今仍然是对兽族最行之有效的战术之一。

Sky流：简单说就是用兽王做第二英雄，双召唤配合男女巫，在兽族的真空期进行强力压制。在06年左右Sky把这种战术发展成带民兵和塔的一波流，从而让该战术的威力更上一层楼。

如何破解Sky流，是很多兽族玩家一直在研究的问题。本文所介绍的，是xiaoT在上一届WGT总决赛上率先使用的一种战术，其精彩细腻的战术思想让人拍案叫绝，迄今在应对Sky流时，Grubby也常常借鉴和使用这种战术。下面，我们就以上届WGT总决赛上xiaoT对欧洲人族天王TOD的两场精彩对决为例，来分析一下这套打法。

战争的号角已经吹响。

Match1 远点的利弊（地图：TW）

左上10点和右下4点出生的TOD和xiaoT，开始了战争前的准备。他们都知道，在这张地图上，人族初期将会利用民兵MF旁边的地精实验室，从而直升2级。TOD两个农民修祭坛，速出大法师，要在xiaoT的骚扰英雄到来前完成MF。xiaoT的先知出生后便直奔地精实验室，然而TM对点的路程还是过远了，当xiaoT的先知赶到时，迎面而来的是TOD的2级大法师和地精实验室怪物们的尸骸。

xiaoT的目的很明确，拖住大法师的级别，先知带着一个大G为一队，两只幽灵狼一队分别在TOD家两个出口兜圈子。TOD两次照面后失去耐心，直奔门口的31小怪，xiaoT的先知和大G跟上，而两个幽灵狼从另一边杀进TOD的矿区。幽灵狼嗅到残血农民的气味，然而TOD的农民在第一时间起义，没有受到损失。MF战场方面，TOD把英雄调离战场，步兵配合水元素强行MF，由于步兵数量较多，且有大法师的威胁存在，xiaoT实际占到的便宜不多。


先知第一时间跟随HUM进行骚扰

此时双方的等级差距为2级半对1级，先知仍然没有拿到经验，大法师费血稍多，xiaoT的大G血量也有一定程度的损耗。TOD刚升二本，而xiaoT的二本已经升级过半。

随后在533怪前，双方发生了第二次缠斗。迫切想要升到3级的TOD强行MF，由于过于靠近战场，大法师被先知和幽灵狼打掉2/3的血量，只能选择和先知兜圈子。路上顺便买了一双鞋子，方便逃跑。5级怪物皮糙血厚，两人分别强练都没能杀死，直到xiaoT的大法师召唤了兽王后，才以此怪被TOD杀死而结束前期缠斗。xiaoT成功限制住了大法师，它现在的级别仍然只有2级。


先知的骚扰大大减缓了HUM的MF效率

TOD回家买塔、买血、民兵起义，带着一个女巫、双召唤，人族时段的一波压制开始。大法师路上遇到MF雇佣兵营地的xiaoT的牛头，牛头从容捡起大无敌、擦干净嘴上的油水、潇洒退回家中。而TOD顺手杀掉剩下的怪，大法升到3级。由于双方升级时间的差距，xiaoT早已召唤出牛头，并升到2级。TOD此战将遇到有冲击波和光环的兽族部队。

无可避免的一战在xiaoT家中展开。此时的TOD有两个豪猪、1个1级水元素、1个2级水元素、4个步兵和2个英雄，此外还有1个女巫和5个农民；而xiaoT有2个白牛、3个大G、2个狼骑、2个1级狼和2个英雄。从兵力上看，TOD并没有优势，何况是在xiaoT的主场。


成功的骚扰延缓了HUM一波流的黄金时间

双方开战，TOD把阵形前拉，躲开牛头一个冲击波，然而兽王被网，以1个狼骑、1

个白牛为代价，xiaoT杀死了兽王。随后大法被网，77血回城，至此，TOD基本已经失去战场的主动权。

随后TOD扩张，双方小段MF相安无事。在部队达到一定数量后，xiaoT冲向TOD家中，TOD在外MF被xiaoT拆掉一个神秘圣地，回家又被迂回的xiaoT拆掉分矿回城。TOD无奈选择决战，在闪电链、冲击波的双杀和白牛的驱散下，TOD的双召唤英雄和男女巫组成的部队无力抗衡，打出GG退出比赛。

点评：

对Sky流，远点是一个双刃剑，它让TOD前期在没有先知的干扰下顺利完成MF，却也让TOD的一波流威力大减，民兵刚到xiaoT家就变回了农民。如此距离，是一波流失败的一个因素，而更深远的部分，请容笔者在本文最后详细探讨。

Match2 贪心的代价（地图：TS）

第二场比赛TOD出生在10点位置，而xiaoT出生在5点位置。在输掉了第一局比赛之后，TOD在TS这张远点地图上进行了战术调整。本局他选择了正统的Sky流，先后出伐木场和兵营，这样能在拉民兵完成MF的同时更快升级二本科技。而xiaoT则针对地图选择了更快的二本战术——在升级二本后再造兵营。由于这张地图有雇佣兵商店，所以不必担心兵力的真空期。

TOD迅速MF了基地上沿的地精实验室，预感到骚扰的来临，3个步兵和大法师向下移动，遭遇xiaoT的先知，步兵带着1个水元素直线向右，而大法师独自去MF xiaoT家附近的311和111两个点。

xiaoT选择以磨血为目的驱赶TOD的步兵，因为大法师低效的MF并不可怕，而消磨对手的战斗力对自己的帮助更大。而TOD在MF结束之后大法师买了鞋杀向对手家中，把跟自己纠缠的大G打成红血。双方缠斗一番，xiaoT的牛头从祭坛走出来赶走大法师，然后去上面的雇佣兵营地MF，而TOD大法师等来兽王后又进行了一波压制，xiaoT开始回救。

随后双方互点单位，xiaoT的绿皮残血回拉，TOD的召唤生物强行点之但没有得逞。双方互有损失，真正决定结果的是接下来的一战。回城后的TOD买了两个塔，带着女巫和农民再次冲向了xiaoT家中。决战开始，牛头的冲击波准确地落在TOD的头上，白牛的驱散杀伤召唤生物，而让TOD更绝望的是幻象权杖变出的3个牛头，最终TOD只能打出GG。

点评：

在这场比赛中，xiaoT延续了上场的思路，先知骚扰速攀二本，利用二本科技白牛来抵消人族的一波流召唤生物的威力，最后的幻象权杖更让比赛变得简单。此役中国天才兽王xiaoT的荣誉里又多了WGT全国总冠军的头衔。

战术深度探讨：

两场比赛都是远点，因此影响了一波流的威力要考虑在其中。而另一方面，没有选择最快速度升级二本却又进行Rush，白牛对召唤生物的杀伤，也在一定程度上决定了比赛的成败。抛开比赛本身的特殊性，我们来探讨这场比赛中xiaoT所使用的战术。

先知首发“三陪”：舍剑圣而选择先知是xiaoT战术的核心部分。剑圣虽然更具威力，但是持续作战能力弱，所以骚扰效果不强。坚决的骚扰打乱了TOD的节奏，但也付出了零经验的代价，从结果上看，这个选择是值得的。

科技速度决定成败：另一方面，白牛的驱散让召唤生物威力大减，同时也驱散掉了女巫的缓慢，让一波流失去了战术上的优势——召唤生物和女巫的驱散正是一波流的核心部分。在以一波流为目的下，TOD以科技的速度换来级别上的优势显然是不值得的。

3级大法师和鞋子的必要性：两局比赛中，TOD为大法师达到3级都付出了相当代价。在第一局中，他的大法师被点成半血，第二局他的一个步兵被点成残血。在先知的“三陪”下，大法师的升级效率显然太低了。升级过程中，为了保存大法师TOD甚至买了一双鞋子，也许压制是一个更好和更主动的选择。另外，因为单战的机会不多，鞋子在两局比赛中基本没有起到作用，250金子很不值得。

总的来说，xiaoT选择先知“三陪”的策略，而不是常见的剑圣骚扰。虽然剑圣骚扰的爆发力要优于先知，但由于是近战英雄的局限性，无法像先知那样不需要补给持续骚扰，然后利用科技的优势，以白牛的驱散对召唤生物，以双杀魔法让TOD的一波Rush失败。随着对抗一波流战术的越来越成熟，现在很多顶级人族选手纷纷选择了双矿和山丘狮鹫流等战术，然而在一般玩家的对战中，一波流仍然是最常见的。学习xiaoT的战术思路，不断在实战中体会这个战术的应用，便能在同级别的人族对抗中不落下风。同时，我们也期待着xiaoT继续高举兽族大旗，能为我们带来更为精彩的表演，并实现WGT魔兽项目的三连冠。P


英雄等级上的优势让ORC取得了战场上的主动


为了防止骚扰HUM采取双线MF


双线MF虽然不会被抓，但效率很低


没有英雄的等级优势，HUM的进攻显得很无力


HUM没有了召唤生物的输出，无法形成有效的进攻



为什么要玩这款游戏

本作是“风色”系列的第8部，它以亚岁遭劫为引线，揭开神秘树罗王朝的面纱。既有弥赛亚公会的离奇冒险，也有树罗公主的旅行奇遇，两条主线交织在一起，奏响了原始大地的传奇篇章。它可以被看作是一部外传，也是承接《风色幻想6——冒险奏鸣》与将来完结篇《风色幻想7》之间的纽带。

游戏的系统变革较大，虽仍采用6代的行动顺序制战斗系统，但RAP消耗上有了很大改动，每次行动只能使用1次道具、技能和移动，而精神力SP不能靠休息来恢复，只能依赖药物或技能，这也造成了本作金钱和药物的紧缺，给玩家带来更具难度的挑战。游戏的攻击模式也与往常不同，采用了有趣的“COMBO攻击系统”（猜拳系统？），根据敌人的防御特点来进行组合招式攻击，能造成较大的伤害。此外角色的能力成长不再使用4代延承的自由配点方式，而变成自动配点、自动修习特有技能。称号方面，增加了称号的修炼概念，当装备称号的角色获取足够的经验值，可以得到称号特性来强化角色的属性。

综上所述，本作在原有世界观和剧情架构上另辟蹊径，在系统改革上大刀阔斧，同时还是《风色幻想7》的序章，是“风色”迷们不可错过的一集。

风色幻想XX——交错的轨迹

WIND FANTASY DOUBLE CROSS

■辽宁 枫红一刀流

序章 树罗大地

弥赛亚的亚岁被玛奇朵修女劫持到了遮日号上，在玛奇朵身边还有个叫焦糖的斗篷女，亚岁当然不理解她们所说的“继承人”之类。两人离去后，琉特闯入牢里将她带了出来，途中遇到玛奇朵的阻拦。

少女的决意

宝箱：盗贼刻文、灵气酒

提示：这一关的任务是逃跑，玛奇朵是打不死的，不过注意墙边有两只宝箱可拿。拿完宝箱等树罗士兵跑上来再逐一杀掉，给两人练练功，也熟悉一下新的战斗系统。杀完士兵，玛奇朵也差不多跟上来了，不必纠缠，跑到撤离点去。

敌人名称	攻击方式	防御方式
树罗士兵	连击、重击	迅击、连击
玛奇朵	迅击、连击	连击

※注意：表格所标注的是敌方的出招方式。如有多项，则前者为主要，后者为次要，玩家可根据提示找到敌人出招漏洞。如树罗士兵的主要防御方式为迅击，次要防御方式为连击，那么我方最好的攻击方式就是重击。

两人逃到蒸汽车旁争执不休的时候，“不良修女”玛奇朵已经追上，并召唤魔魇虫进攻过来，这时会长依莎贝拉、燧火和米欧乘双子星号赶到。

弥赛亚冒险旅团，登场！

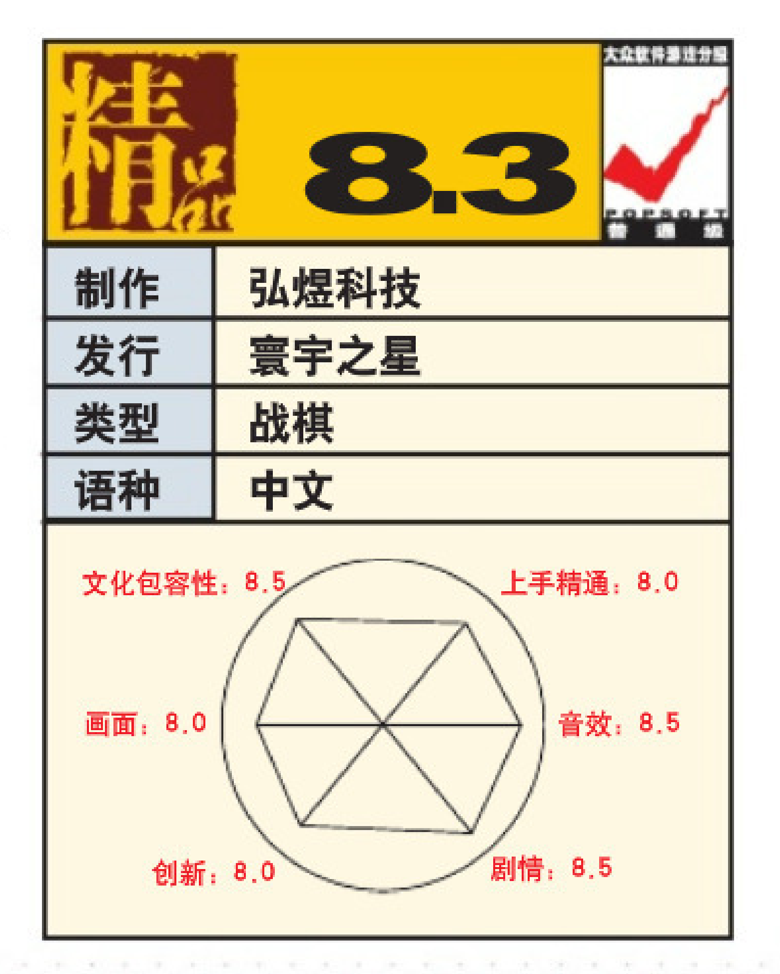
宝箱：草莓酱牛肉拌饭

提示：在开始队员分为两组，会长一行处理冲上来的魔魇虫，亚岁跑过去帮忙，琉特则往右下拿宝箱。打虫子期间将FP蓄满，并故意让燧火损血。清完虫子再打玛奇朵，用燧火的“影削”来减玛奇朵的SP，防止她使用治疗术和强化技能。燧火在损血状态下会吸引玛奇朵的攻击，不过他在“浮叶身法”的作用下回避率很高，基本上打不中，这样慢慢就能将她磨死了。相较前作，本作削弱了元素属性的作用，而提升了回避和命中的影响。这种让高回避队员（如燧火、琉特）故意损血并吸收Boss火力的打法，在本作中会经常用到，是克制强敌的必胜法宝。

敌人名称	攻击方式	防御方式
魔魇虫	重击、连击	连击
玛奇朵	迅击、连击	迅击

堕渊的爪皇

提示：打败了玛奇朵，斗篷女焦糖现身。本战撑过13个回合便会自动结束，打完魔魇虫跑到一边就行了。若在13个回合之内打败焦糖，可得称号“星碎雷击”（攻击+10，幸运+30，反应+3，会心一击率+15%），在第1轮是很有难度的。在开始清魔魇虫集蓄FP，燧火损血加“浮叶身法”顶焦糖，其他队员



制作	弘煜科技
发行	寰宇之星
类型	战棋
语种	中文

用“斗气爆发”或吃活力饭团提升攻击力，往焦糖身上放奥义技。每回合都要给近战的会长和琉特补血，用他们的“绝对防御”和“专心一致”升防御和回避，可减少焦糖反击的伤害。

敌人名称	攻击方式	防御方式
魔魔虫	重击、连击	连击
炼金生物(地系)	连击	重击
炼金生物(水系)	重击、迅击	迅击
焦糖	重击	重击、迅击

打完焦糖，会长等人逃到蒸汽车里，琉特将它脱离遮日号朝下面的树海坠落，途中受到半兽人罗喉的阻击。

罗喉强袭

提示：在开始往后退，清理身后的炼金生物，然后再清两侧，其间尽量不惊动罗喉。罗喉是范围攻击，因此队员要采用包围的战术，同时过去放奥义技。打到半血以下，罗喉会释放“兽王觉醒”，加命中打。

敌人名称	攻击方式	防御方式
炼金生物(火系)	重击、连击	重击
炼金生物(风系)	迅击、连击	迅击
罗喉	范围技	连击

琉特用咒术之壁将罗喉制服，叫亚岁到树罗首都找荷诺里斯帮忙，随后他和罗喉一道被弹上了高空，生死不明。蒸汽车安全降落到森林里，亚岁脑海中仍在想着玛奇朵所说的话，希望能找回过去的记忆。会长劝她顺其自然，不必为此耿耿于怀。

第一章 蜃龙与月之魔女

在林中遇到头脑迷糊的凯蒂，她是黑百合公会派出来的商人，会长将她诓到蒸汽车上当导游。来到蜃龙村，燧火和米欧到村里宣传冒险公会，接到村长的屠龙任务。在村庄里收集线索，打听到村长家的位置后，当晚在村长家休息。翌晨，蜃龙攻击村庄，一行人前去抵御。

晨曦中的巨龙

宝箱：超级复原药、天使之羽、睡眠晶体、迷惑晶体

提示：给队员武器装火之晶体，在开始先跑到后面拿宝箱，第2回合亚岁登场。先清前面的炼金生物并积满FP，最后包围蜃龙，让损血的燧火顶蜃龙的攻击，全体队员用“心念集中”或“斗气爆发”放奥义技。

敌人名称	攻击方式	防御方式
炼金生物(火系)	重击、连击	重击
炼金生物(地系)	连击	重击、迅击
蜃龙	范围技	迅击

蜃龙的身躯虚无实体，众人无法将其杀死，只是暂时击退了它。回村和村长说话，得知村庄里屠龙的传说，决定到树海找月之魔女。

凶手登场？

宝箱：超级兴奋剂、猛毒晶体

提示：本关的拳王熊火抗-50%，有火之晶体的话给队员装到武器上。在开始先往身后的木桥上打两只拳王熊，燧火去拿宝箱，米欧和亚岁过去引余下的拳王熊，等3人会合一起打，最后围殴噬人魔熊。

敌人名称	攻击方式	防御方式
拳王熊	重击	迅击、连击
噬人魔熊	迅击、重击	迅击、重击

把噬人魔熊解决掉后，小魔女莎莉叶登场，燧火把她的玩具熊打坏了，使她的情绪很不稳定，3人只好用武力面对狂暴的莎莉叶。

月之树海的魔女

提示：在开始跑到后面清理3只胖达，然后再站到山坳口，用弓手将里面的胖达引出来杀掉，最后围攻小魔女，同样用损血的燧火加“浮叶身法”来吸收魔女的攻击，两名女生在身后射击。

敌人名称	攻击方式	防御方式
胖达	重击、连击	连击、迅击
莎莉叶	重击	重击、连击

打倒莎莉叶后，燧火抱住她使用影削来吸收精神力，使之动弹不得，承诺为她修补损坏的熊玩具。这时小魔女布琪现身，叫燧火放开莎莉叶，随后将3人传送到另一空间。

第二个魔女!?

提示：几只炼金生物都有属性的负抗性，有地、水、火之晶体的话给队员武器装上。本战的敌人不必全清，由任一侧开始打，然后将中间的布琪引过来围攻，把她的血量打至30%以下即可。

敌人名称	攻击方式	防御方式
南瓜精灵	迅击、连击	重击、迅击
炼金生物(火系)	重击、连击	重击
炼金生物(地系)	连击	重击、迅击
炼金生物(风系)	迅击、连击	迅击
炼金生物(水系)	重击、迅击	迅击
布琪	迅击	连击、重击

将两魔女打倒后，燧火帮她们修好玩具，才算是改善了紧张的关系，并在3天内找到“新鲜的蔬菜”给糖果姐妹吃，她们才勉强加入队伍中。为了转移蜃龙的目标，众人决定穿过日之山脉前往妮菲尼姆之泉，使世界树再度发芽。此时商店开放，可到蜃龙村的龙神屋买药品，也可向随行的凯蒂买装备，建议买祝福和治愈刻纹给精神力高的队员（如糖果姐妹）修炼。在商店开放之日，获得称号“抢救贫穷”（金钱获得率+30%）。在前往日之山道之前，可到起始树林打遭遇战练功，顺道捉两只爱心胶质怪。此时若前往月之森林的话，还会遇到黑百合的打手魔恩，完成此支线是打FY城的必要条件，以后还会遇到后续事件。

魔恩的突袭【黑百合系列事件】

宝箱：咒怨刻纹

提示：建议战前购买天使刻纹和治愈刻纹，用来复活和恢复。幻之一族的战力极强，不过它们身上都有好东西要拿，多采用S/L大法来获取。若想赚钱换好装备，就打嗜血或夺魔晶体，每枚能卖50 000G；若想以后打Boss轻松些，就打破甲膏、失力粉等极品药。沿山道逐只引怪过来打，最后围殴魔恩，同样用损血的燧火加“浮叶身法”，躲开她的必杀一击，再给她喂上失力粉和破甲膏，群体殴杀之。打倒魔恩，获得称号“不动如山”（地属性攻击加成，攻击+2）。

敌人名称	攻击方式	防御方式
神犬斩刀侠	重击、连击	重击、迅击

神犬弓战士	迅击、连击	重击
魔恩	迅击	连击、重击

众人赶到日之山道已是黄昏时分，在休息的时候，由于布琪布置的南瓜屋惊吓了这里的嗥兽，大家不得不迎战这些暴走的家伙。

嗥的食物？

提示： 嗥兽的水抗-50%，因此给燧火配水之晶体。开始战场只有燧火，加上“浮叶身法”过去挑战嗥兽，第3回合会长等5人登场。如果嗥兽较密集，用布琪的“南瓜变化术”将它们变成南瓜，或者用莎莉叶的“糖果爆弹”让它们陷入混乱、睡眠等状态，从而削弱敌方战斗力。

敌人名称	攻击方式	防御方式
嗥兽	迅击、连击	连击

来到妮菲尼姆之泉的遗迹，在莎莉叶恢复泉水的时候蜃龙返回，众人为保护莎莉叶与其展开战斗。

月之魔女守护战

宝箱： 水之晶体、水之晶体、斗者晶体

提示： 本战仍然是打蜃龙，打法与之前相同，蜃龙的火抗为-25%，给近战的燧火和依莎贝拉的武器装火之晶体。在开始用“神行足”拿宝箱，然后清掉攻上来的炼金生物，而后再围在蜃龙四周放奥义技。

敌人名称	攻击方式	防御方式
魔兽宝箱	迅击、重击	连击
炼金生物(风系)	迅击、连击	迅击
炼金生物(水系)	重击、迅击	迅击、重击
蜃龙	范围技	迅击

打倒蜃龙后，这家伙带着恨意飞往蜃龙村寻找食物去了，众人利用布琪的漂浮术赶到蜃龙村口再次阻击蜃龙。

蜃龙与月之魔女

提示： 本战是第一章的最后一战，第二章将以树罗公主为主线，建议在战斗整备时将厉害的称号和珍贵的晶体刻纹卸下来，留给下一章公主一行使用。战斗开始时只有燧火、依莎贝拉和布琪登场，给燧火和会长的武器装火之晶体，给布琪装治愈刻纹。燧火和会长站在蜃龙不同的方向来打，不时用灵气药恢复SP，布琪则随时到两人附近治疗。

敌人名称	攻击方式	防御方式
蜃龙	范围技	迅击

再次打倒蜃龙后，这家伙又飞上了山顶。正当众人担心莎莉叶的安危时，她已完成仪式，使用传送卷轴与依莎贝拉等人会合。世界树根已然发芽，蜃龙不会祸害村镇了，蜃龙事件得到了圆满解决，从村长处得到战技、历练刻纹以及一些料理食谱和药材。接下来众人带着布琪和莎莉叶前往树罗首都，当然凯蒂也跑不掉了。

第二章 卡叶特的奏者

剧情转到树罗王朝的公主聆烨这边，聆烨告别浮士德，和青江菜一道乘蒸汽车赶往卡叶特城，在那里与琉特会合，不料在半途中遇到一伙盗贼。

不自量力的盗贼

宝箱： 轻巧晶体、超级复原药

提示： 本战只有公主聆烨登场，采用边退边打的策略，将前面的3名盗贼杀掉，顺道将后面的宝箱开掉。其间不要浪费SP，最后打达米安大叔时放奥义技再用。

敌人名称	攻击方式	防御方式
魔兽宝箱	迅击、重击	连击
盗贼	重击、迅击	迅击
达米安	重击、连击	迅击

打倒达米安后，居然出现树罗士兵帮助他，原来达米安是卡叶特的城主！就在达米安趾高气扬的时候，枪声响起，费特和13赶来增援。

费特与13

宝箱： 盗贼刻纹、咒术晶体

提示： 和前战打法相同，边退边打，顺手将山后的两只宝箱拿到，最后打达米安，当他使用“专心一致”提升回避率时，我方要提升命中再打。

敌人名称	攻击方式	防御方式
树罗士兵	连击、重击	迅击、连击
强盗	重击、迅击	迅击、连击
达米安	重击、连击	迅击

打完达米安一伙，得知唤雨遗迹的事，整座城市的人都被控制了神智，达米安和属下才狼狈逃出了城市，沦落为盗贼。聆烨决定当晚在城外休息，天亮再进卡叶特城调查，不料半夜遭到魔兽的袭击。


费特和13出现，公主对他们的装束很紧张

魔魇

提示： 此战和前战打法相同，不过面对的邪魔兽人要比盗贼强悍许多，建议每位队员都将有增益效果的晶体装上，如噬血、轻巧晶体等，盗贼刻纹也必不可少，从本战开始，可以用它从敌人身上盗取道具了。邪魔兽人的移速很慢，很容易拉开距离，三人合力打一个。

敌人名称	攻击方式	防御方式
邪魔兽人	重击、连击	重击、连击

消灭了魔兽群，公主一行进到卡叶特城调查，结果城中一片祥和气氛，完全不象达米安所描述的。在旅店遇到一位老先生，选“表明身份”可接到击退强盗的任务。

击退强盗【支线任务】

提示： 在卡叶特城接到任务后，前往南卡叶特山会遇到一伙强盗。此战难度不大，沿着山道逐只推倒即可。战后取得称号“其疾如风”（风属性攻击加成，反应+5）。



敌人名称	攻击方式	防御方式
强盗	重击、迅击	迅击
盗贼	重击、迅击	迅击

在卡叶特城中与居民交谈，触发13吃掉梅梅脆苹果事件，三人身无分文，只好给小女孩打工付账。回到蒸汽车，夜半时分，13发现费特和聆烨在朝卡叶特城无声行去，一直跟到唤雨遗迹，发现一位弹琴的大叔正操控着他们。

律音蛊

宝箱： 天使之羽、新月之露、变化刻纹

提示： 被琴声操控的费特和聆烨朝13攻击过来，要将他们的HP都打到30%以下，建议先打远程攻击的费特，不断移动甩开聆烨。将费特打至虚弱，跑过去拿宝箱，有只宝箱较隐秘，在山顶的遗迹后面，最后回头打聆烨。

敌人名称	攻击方式	防御方式
魔兽宝箱	迅击	连击
费特	迅击、连击	连击
聆烨	迅击、连击	连击、迅击

战斗结束后，三人都受到琴声的伤害，还好梅梅及时出现阻止了大叔，原来他是梅梅的父亲瑟基。三人醒过来趁乱抱过梅梅逃回蒸汽车上，从梅梅口中得知瑟基的事，原来众人中了苹果里的蛊毒。说话间，又有浓雾和琴声包围了蒸汽车。

浓雾中的战斗

提示： 和之前的战斗相同，邪魔兽人的行动力较差，可以往后拖着逐只消灭。注意给聆烨装灵巧晶体和战技刻纹，其他队员带治愈刻纹来治疗。

敌人名称	攻击方式	防御方式
邪魔兽人	重击、连击	重击、连击

战后发现身边的梅梅被律音蛊操纵着，众人便与附在梅梅身上的瑟基对话，他提出要用琉特换回梅梅。来到唤雨遗迹，瑟基将梅梅劫走，受控制的琉特将众人拦住。聆烨叫费特和13继续追敌，自己全力对付琉特。

决斗的礼仪

提示： 本战是与琉特的决斗，用战技刻纹给琉特降攻降防，然后用“斗气爆发”升伤害。

敌人名称	攻击方式	防御方式
琉特	迅击、连击	迅击

在聆烨和琉特决斗的同时，费特与13在遗迹里面遇到了一群假学尸人，瑟基向他们说起在遗迹里发现律音和操虫的经过。



追逐

提示： 尸人的移动和反应范围都很小，可逐只引出来，费特和13都为远程攻击，打一下往后拖一步，尸人少有攻击机会，并且它们的伤害也较弱，打起来蛮轻松。

敌人名称	攻击方式	防御方式
假学尸人	重击、连击	迅击、连击

费特和13费尽力气打倒了假学尸人，不料它们会不断复活，正陷入绝境的时候，聆烨和琉特赶来助战。

再战假学尸人

宝箱： 超级复原药、诅咒刻文

提示： 本战比前战多了4只石像鬼，不过也多了两只宝箱。注意石像鬼的火抗为-50%，给队员的武器装火之水晶。建议先清左侧会飞的石像鬼，它们的移动力比尸人要高，战斗中将FP蓄满，再回到中央拿两只宝箱，然后朝右侧的尸人放奥义技。

敌人名称	攻击方式	防御方式
魔兽宝箱	迅击	连击
假学尸人	重击、连击	迅击、连击
石像鬼	连击、迅击	连击、迅击

用琉特的技法阻止假学尸人再生，瑟基向众人讲述了自己在城中的遭遇，以及在遗迹中获得操蛊能力的经过。令人意外的是，瑟基在要说出隐瞒的真相时被一团鬼火杀死了，那团鬼火才是真正的幕后主使。

幽冥鬼火

提示： 本关的炼金生物有各种的属性，战前给队员分配一下属性的晶体，用相克的属性来打有奇效。清完尸人和炼金生物，众人围攻鬼火，将它的HP减至30%以下会使用“魔兽觉醒”来提升攻击力和回避，这时给高回避的琉特用“专心一致”加命中和回避，来吸收鬼火的奥义攻击。

敌人名称	攻击方式	防御方式
假学尸人	重击、连击	迅击、连击
炼金生物(火系)	重击、连击	重击、迅击
炼金生物(地系)	连击	重击、迅击
炼金生物(风系)	迅击、连击	迅击、重击
炼金生物(水系)	重击、迅击	迅击
幽冥鬼火	连击、重击	重击

鬼火消失后，回味它的话语似乎认得聆烨。瑟基的尸体在火焰中消失了，众人随后将唤雨遗迹炸掉。对于瑟基的死，心底未免有一丝愧疚和伤感，遵照瑟基的嘱托，决定带着梅梅一起旅行。

第三章 利凡提的冒险猎人们

会长一行在凯蒂的引领下前往贸易都市利凡提，此时前往日之山道可触发与塔莉塔莉的战斗，战前不妨先跟凯蒂买些装备。

塔莉塔莉 登场【黑百合系列事件】

宝箱： 纯粹晶体

提示： 本关又是赚钱的好地方，怪物有几率掉夺魔和嗜血晶体，配合S/L大法可轻松有几十万的进账。山坡上排列着10只神犬斩刀侠，首轮会冲下5只，在开始迎上山坡，全力打一只，越早消灭一只便减轻一分压力，布琪还有几率将怪变成西瓜，减低受围攻的压力。当有怪物用“超速突击式”提升回避和命中时，建议用高命

中的米欧和亚岁来打，其他队员攻击其它。清完小怪最后打塔莉，有破甲膏、失力粉这些特殊药物的话给她喂上，让高回避的米欧或燧火顶住她的攻击，其他队员只管围殴。打倒塔莉后，获得“其徐如林”称号（水属性攻击加成，魔攻+2）。

敌人名称	攻击方式	防御方式
神犬斩刀侠	连击	重击
塔莉	连击	迅击

在利凡提城中游览一番，得知城里正进行国宴料理选拔赛，依莎贝拉接到威尔森市长的委托，协助布置活动会场。3天后，受到香料引诱的魔兽们开始攻击城市。

利凡提的鼠患

宝箱：羽毛晶体、新月草、秘法晶体、生命的秘药

提示：本战有鬼罹加入，在整备时可将他的称号换下来。要对付的是10侠盗鼠，还有只鼠队长，用布琪的“南瓜变化术”可将老鼠变成南瓜，也可用咒怨刻纹的将老鼠石化或目盲，降低受围攻的压力。将冲上来的几只老鼠消灭后，回身去拿4只宝箱，再冲下台阶消灭其余老鼠及队长。

敌人名称	攻击方式	防御方式
侠盗鼠	迅击、重击	连击、重击
侠盗鼠队长	连击、重击	重击、连击

※注：本战及后面的“灭鼠行动”和“鼠辈的末日”两场战斗，出场敌人完全相同。

打完这批盗鼠后出城往古涵洞，鬼罹的同伴迪诺从老鼠窝又引出来一大批，继续打老鼠吧！

灭鼠行动

提示：本战与前战相仿，敌方有3名鼠队长，我方则有迪诺加入。队员迅速朝迪诺处援助，然后一起沿石道清理老鼠。

清除完迪诺引来的鼠群，众人乘胜追击，在洞穴的深处遇到鼠辈的反扑。

鼠辈的末日

宝箱：钢铁晶体、魔力刻文、失力粉、生命的秘药、世界之果、超级复原药

提示：本战的老鼠都聚集在狭长的石桥上，我方队员施展不开。开始时将队员分散，利用老鼠移动的时间，到两端打宝箱，拿完宝箱再堵在路口清除冲上来的鼠辈。在石桥末端有几只不会攻上来，我方须主动出击。

消灭鼠辈后回城中领取酬金，不久市长邀请众人参加国宴料理选拔赛，在每人试做一道料理后敲定由会长和亚岁出赛，为了寻找料理的食材，大家动身前往巨木林，在此遭遇一大群肉食性的虫子。


和鬼罹一道寻找鼠辈的老巢

古木林的巨虫

提示：本战的敌人具有属性弱点，毛虫暗抗-70%，角虫火抗-50，有火、暗之晶体的话给队员装上。由于害怕毛虫的莎莉叶处于恐惧状态，要用勇气证明来解，如没有，则要给队员装备祝福刻纹来解。在开始朝一侧全力攻击，让布琪将敌人变成南瓜来打，有咒怨刻纹的话，石化的几率也很高。在打毛毛虫时，要尽量在一回合打倒，否则它不断恢复较为麻烦。

敌人名称	攻击方式	防御方式
毛毛虫	迅击、重击	重击
角虫	重击、迅击	迅击

清完虫子来到鹫翼兽的巢穴，正要拿蛋却被归巢的鹫翼兽堵个正着，只好先击退它们了。

归巢之兽


为了寻找料理的食材，众人准备收集鹫翼兽的蛋

提示：重点提升燧火的回避，如有羽毛、轻巧晶体给他装上。先让燧火跑上去挨打，损血后加“浮叶身法”，闪开两只鹫翼兽的攻击。其他队员分散开站，否则鹫翼兽也会朝人员密集的地方攻击。鹫翼兽的命中率和回避率较高，在攻击时，最好给队员用“专心一致”“灵巧赐福”等提升命中，用“圣护壁”“绝对护御”“铁壁强化”提升回避和防御。

敌人名称	攻击方式	防御方式
鹫翼兽	直线范围攻击	重击、迅击

※注：本战和后面的“愤怒”出场敌人完全相同。

打败了鹫翼兽，看到鹫翼兽的小宝宝，米欧不忍心取蛋。布琪提议收集孵化完的碎蛋壳，用特殊的方法来代替鹫翼蛋。不料鹫翼兽杀了个回马枪，与众人再次交锋。


料理大赛的评委由智相浮士德和法相弥觉担任

愤怒

提示：糖果姐妹退出战斗去收集蛋壳，参加战斗的只有燧火、米欧和迪诺。两只鹫翼兽处于狂暴状态，攻击力提升，但血量只有6成左右。给队员加回避和防御，迪诺的“圣护壁”最好给每人都加上，分站到鹫翼兽的不同方向，吸引它们施放大招，将SP耗光就不难打了。

收集完蛋壳，摆脱了鹫翼兽全员撤退。回城后糖果姐妹制出鹫翼蛋，在国宴料理选拔赛的日子，智相浮士德和法相弥觉担当评委，会长见到浮士德喜忧参半，一番表白之后，两人的关系有所缓和。浮士德离去后，燧火找到了会长，两人在返回蒸汽车的路上发现城中发生了魔魇现象。

染血的街道

提示：开始只有燧火和伊莎贝拉登场，整备时给两人装增加回避和防御的晶体。战斗开始往左上角移动，那边只有两只魔兽，用“浮叶身法”和“绝对防御”来降低伤害。没等其它魔兽追上，第3回合糖果姐妹和米欧会上场增援，将两人身后魔兽的注意力引开，这时燧火和会长将身边的魔兽处理掉，再回头和米欧等人一道夹击敌群。

敌人名称	攻击方式	防御方式
邪魔兽人	重击、连击	重击、连击
魔眼兵	连击、迅击	连击

杀死所有魔魇后，听到蒸汽车的方向传来亚岁的枪声，于是连忙赶去增援。

利凡提的魔魇

提示：开始只有亚岁、迪诺和鬼罹登场，和前战一样提升队员的回避和防御力，亚岁的“铁壁增幅”给每人都加上，解决攻上来的邪眼兵，第4回合会长等人到场，邪魔兵士会被引开，亚岁等人解决掉眼前的怪物，再和会长等人夹击敌人。这些魔物有几率掉落失力粉和破甲膏，建议不要浪费掉，在后面打幻之一族和大Boss再用。

敌人名称	攻击方式	防御方式
邪魔兵士	迅击、连击	重击
魔眼兵	连击、迅击	连击、迅

杀完所有魔魇，鬼罹说出“魔魇现象”正降临树罗大地，那些魔物都是由市民变化而成的，这种现象的缘由却无从得知。

第四章 丽月古墓的杏月公主

聆烨一行前往斐南，由于必经之路的托雷巴特古道被人炸塌了，需要去附近的思凡镇打听消息。此前可先去卡叶特城与旅店中的短发少年谈话，选择“表明身份”接到支线任务。再前往卡叶特山道找到雪莲，不过它被一群吼兽守护着。

吼兽的阻碍【支线任务】


米欧的奥义技

提示：本战的怪物有元素属性，吼兽水抗-50，食人花风抗-50%，小妖精地抗-150，给队员武器上装对应的晶体来提高伤害。战斗中记得偷取食材，用苹果来捕捉妖精，妖精风抗为150%，后面打菊音时会用到它。用牛肉捕捉吼兽，它的火抗为100%，后面打托尔会用到它。在采集到寒天雪莲后，又出现了一批吼兽。

敌人名称	攻击方式	防御方式
食人花	连击	迅击
吼	重击	连击
妖精	迅击	迅击

珍贵药材采集【支线任务】

提示：本战可以直接逃掉结束战斗，但若能清场则可得到称号“侵略如火”（火属性攻击加成，攻击+2）。敌人除了吼兽，还有爱心胶质怪，它会治愈术，打起来较麻烦，建议打成虚弱后用枫糖捕捉起来，以后对付火系Boss当肉盾，还是不错的随军医生。

敌人名称	攻击方式	防御方式
嗥兽	迅击	连击
爱心胶质怪	迅击	迅击

来到思凡镇，在镇中和居民谈话，得知穿越丽月湿原可到达斐南。在广场和时髦女子说话，可接到清理魔兽的任务。

狡猾的魔兽【支线任务】

提示：本战的敌人是红帽狼和翼人，水抗和地抗-50%，给队员装水、地之晶体。后面的两只小恶魔为光抗-150%，可派爱心胶质怪挂上“圣护壁”来打。建议小恶魔也捕捉1只，后面用来抗暗系怪物。战斗结束，获得称号“难如知阴”（暗属性攻击加成，回避+5）。

敌人名称	攻击方式	防御方式
翼人哈比	连击	连击、重击
红帽狼	连击	连击、重击
小恶魔	连击	迅击

在思凡镇打探完消息返回蒸汽车，决定直接冲过丽月湿原，在湿原里看到天谴之月的士兵在追击菊音。

天谴之月

提示：本战可派两只魔兽上场，推荐用爱心胶质怪，随时给队员恢复。在开始守在原地，等敌人冲过来解决掉，再沿小桥清理过去。

敌人名称	攻击方式	防御方式
天谴之月步兵	重击、迅击	连击、迅击
天谴之月骑兵	迅击、连击	迅击
炼金生物(风系)	迅击、连击	迅击
炼金生物(水系)	重击、迅击	迅击


赛妮雅开始清除古墓的防御符咒

救下菊音为其疗伤，得知梅吉欧镇被天谴之月占领的事，聆烨决定前往斐南求援，并将逃到丽月古墓的镇民送到斐南去。在丽月古墓休息，晚上燧火陪聆烨在古墓探望避难者，感觉这些人有些怪异。天谴之月开始袭击古墓，菊音用唤风咒结合唤雷符形成防御墙，随后天谴之月的赛妮雅登场，开始破除古墓的防御。

蔓珠纱华


发动费特和13的羁绊技

宝箱：预言晶体、能量晶体

提示：本战只有费特、聆烨、琉特和一只魔兽登场，建议选胶质怪。捱过8回合即可过关，但若能在时限内打倒赛妮雅，可得绿色刻纹：飞行刻文，以及称号“深海饿鲨”（攻击+5，移动+1）。让远程攻击的费特上前抗打损血，再用“专心一致”提升回避，用他来吸收赛妮雅的攻击。聆烨和琉特全为近战，上前喂药围击，胶质怪随时给聆烨和费特恢复反击造成的伤害。

敌人名称	攻击方式	防御方式
赛尼雅	迅击、连击	连击、迅击

三人在赛尼雅的强攻下处于劣势，这时13赶到，和费特联手用兽之力对付赛尼雅。

7与13的共鸣

提示：本战只有费特和13上场，前战拿到的能量晶体加攻击15，给他们装上。此时两人都学会技能“兽之触”，提升命中、回避率和攻击力，二回合有效。此外，

两人羁绊技开启，当FP集满且两人站在一起时，便能发动华丽劲爆的协力奥义技。

击倒了赛妮雅，费特和13也身负重伤，三人一起回忆当初在命运部队的岁月，随后两人回古墓疗伤。不久听到赛妮雅用枪声传来的讯号，于是前往古墓寻找聆烨公主。菊音邀聆烨和琉特到古墓内部探索，当走到杏月公主的置棺房时，露出了本来的面目……

丽月的妖狐

宝箱： 神行足刻文、翔天晶体

提示： 本战撑过7个回合可结束战斗，若在此时限内打倒菊音，可获得绿色刻文：生命刻文（每回合恢复HP5%）、称号“森罗万象”（6大元素属性加成、抗性提升）。若要打倒菊音，便没有足够的时间清小怪。魔兽选小恶魔和妖精，小恶魔的暗抗为150%，可以顶幽灵娃娃；妖精的风抗为150%，可以用来吸收菊音的攻击。在开始派魔兽到后面开宝箱，其余一起沿战场边沿绕到菊音身后，狸猫可完全避开，后面的幽灵娃娃让小恶魔顶，攻击会给它加血。将菊音引到后面，让损血的妖精吸收她的攻击，同时把失力粉、破甲膏、缚咒之丝给她喂上，队员再吃活力饭团围击。



菊音的奥义技

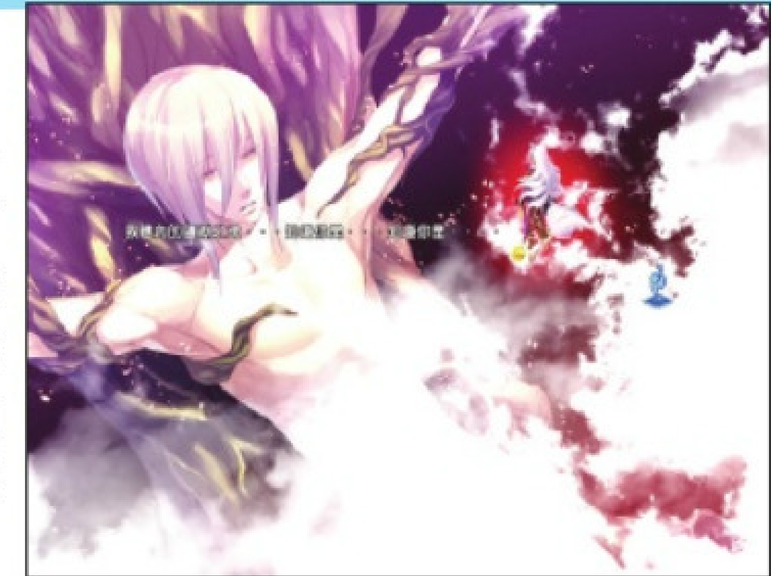
敌人名称	攻击方式	防御方式
幽灵娃娃	连击、迅击	重击、迅击
狂暴狸猫	重击、迅击	重击、连击
菊音	连击、重击	重击

※注：本战的敌人配置与后面“阻碍”和“菊音”相同。

就在聆烨和菊音战斗的时候，费特和13在增援途中遇到了阻碍。

阻碍

提示： 本战只有费特和13登场，但可派4只魔兽助战，敌人还是前战的幽灵娃娃和狂暴狸猫，它们都有属性弱点，狸猫可用水之晶体来克，幽灵娃娃可用光系的胶质怪来克。本战没有时间限制，逐步清理即可，顺道捕捉几只魔兽备用，用核桃捉狸猫，用枫糖捉娃娃。



菊音从聆烨的意识底层里看到千年来所追寻的

费特和13终于找到了聆烨和琉特，4人联手与菊音决一死战。

菊音

宝箱： 赐福刻文、幸运四叶草

提示： 本战与“丽月的妖狐”相仿，不过狸猫等小怪的感知范围增加，要按部就班的推进清理了。菊音打法与之前相同，派只风系的魔兽（如妖精、翼人哈比）吸引她的攻击。

打败菊音后，棺内的杏月公主躁动不安，聆烨打算将杏月斩杀，不料菊音使用“森罗万象”的“殇之忆”，唤出聆烨意识底层的记忆，菊音从中看到了千年以来追寻的东西，决定与棺中的杏月公主同归于尽。丽月古墓的置棺房随着菊音的一击而塌陷，聆烨一行拼力逃出。之后不久，梅梅收养了一只小狐狸，它居然就是死去的菊音……

第五章 交错的轨迹

斐南翼手龙商会的巴尔，因为城中双子巨钟的事和居民发生矛盾。初到斐南的弥赛亚冒险团也被居民当成了翼手龙商会的帮手，还好有鬼罹和迪诺及时出现解围。得知巴尔在当地的所作所为，依莎贝拉决定找巴尔询问回外大地的方法。不过在去巴尔家之前，可往古涵洞打黑百合。

黑色的百合花【黑百合系列事件】

提示： 本战可派8名队员登场，不过战场较为狭窄施展不开，建议给近战队员装飞行或奔驰刻纹来增强移动力。在开始将石桥上的庞克鸟和兔子引下来打，注意队员的站位和层次。战斗中注意让燧火保持损血状态，清完冲下来的6只，移过石桥，不要惊动黑百合，将她身前的小怪用弓枪手引出来杀掉，最后让损血的燧火加“浮叶身法”去吸收黑百合的攻击，其他人围上去轮番放奥义技。打倒黑百合，获得称号“动如雷震”（光属性攻击加成，命中+5）。



翼手龙商会的巴尔是斐南的头号奸商

敌人名称	攻击方式	防御方式
庞克鸟歌手	迅击、重击	重击
轰天兔祭司	重击	迅击
幻蛙大法师	重击、连击	连击
黑百合	迅击、重击	连击

到巴尔宅邸找巴尔谈话，他委托冒险团帮忙除掉巨钟保护团，根据城中翼手龙商会的口碑，会长很果断的推辞了。回到蒸汽车，迪诺邀会长到城中走走。与此同时，公主一行赶到斐南郊外，遇到一伙号称天诛团的劫匪。

斐南之道的盗匪

宝箱： 流星晶体、干涉晶体、修罗晶体

提示： 战斗开始，派两只魔兽分别到两侧石后拿宝箱，第2回合费特和13上场，和聆烨、琉特会合后清理冲下来的士兵，这关没什么难度。



敌人名称	攻击方式	防御方式
斐南天诛兵	重击、迅击	连击、迅击
克雷米	重击	迅击

公主一行被城主古欧特迎入斐南，到城主官邸休息，巴尔请公主帮忙收拾巨钟保护团，公主听信他的一面之词，便答应了请求。与此同时的弥赛亚冒险团在迪诺的带领下，来到卧薪村，发现斐南繁荣表面下的现实。此时有魔兽攻击村庄，会长一行前往斐南英雄之道抵御。

斐南之道的巨虫

提示： 本战我方阵容强大，相对于那些虫子处于强势，并且赤蝎和角虫都有属性弱点，整备时给队员装备火或水之晶体，攻击时挑相克的虫子打。重点是打后面的两只镰刀螳螂，最好逐只引下来打，派燧火上前吸收攻击。

敌人名称	攻击方式	防御方式
角虫	重击、迅击	迅击
赤蝎	迅击、连击	重击
镰刀螳螂	范围攻击	连击

斐南方面的冲突愈发紧张，聆烨公主即将率领树罗军进攻钟塔。会长一行在要离开村庄的时候，接到翼手龙商会的委托任务，前往托雷巴特古道接收调音装置。


再战“不良修女”玛奇朵

古道上的激斗

提示： 整备时给队员武器装上光之晶体，也可派两只光系的爱心胶之怪上场，用来对付光抗为－70%的魔魔虫。对付玛奇朵同样让燧火上前吸收伤害，只是她的回避较高，记得队员出招前要用“灵巧赐福”“专心一致”和“糖果祝福”等加命中。

敌人名称	攻击方式	防御方式
魔魔虫	重击、连击	连击
玛奇朵	迅击、连击	迅击

打倒玛奇朵拿到了调音装置，会长一行立即赶往斐南，希望能用它结束一场战争。此时斐南这边的公主开始进攻钟塔，却陷入幻阵中不能自拔，蒸汽车中的菊音感知这一切，便找上费特和13前去解围。

第一次冲突

宝箱： 神行足刻文、世界之果

提示： 本战有菊音加入，可以换到她的称号“千变万化”（魔防+5，幸运+5，回避+10），给高回避的燧火用正好。本战可派3只魔兽，建议放风系的妖精或翼人哈比等魔兽。开始时派1只魔兽到后面拿两只宝箱，主力沿曲折的通道清守卫兵。鬼罹的攻击是风属性，派妖精等风系魔兽去抗，队员加命中后围击。

敌人名称	攻击方式	防御方式
魔兽宝箱	迅击	连击
巨钟守卫兵	重击、迅击	连击、迅击
鬼罹	连击、迅击	迅击

打倒鬼罹，菊音用森罗万象之法将他困住。聆烨公主走出幻阵冲进钟塔，在这里受到迪诺的抵抗。聆烨和琉特进塔打迪诺，而菊音、费特和13则前去城主官邸保护巴尔。

第二次冲突

提示： 此战很简单，给队员装奔驰或飞行刻纹，沿屋顶清理守卫兵，最后打克雷米，是只很菜的小Boss。

在菊音等人打克雷米的时候，公主一行冲进钟塔与抵抗的迪诺战斗。

孤眼之狼


屋顶上的战斗

提示： 本战只要拖8个回合即可完成，不过若能在此时间内击倒迪诺，则能得到绿色刻文：斗志刻文，称号“复仇者”（反击伤害+15%）。迪诺的血较多、攻击也高，要用药给他降攻降防。队员每回合的攻击也须加成才能造成足够的伤害，用魔兽的技能给队员增加回避和防御并恢复失血。相较而言，琉特的回避够高，使其失血后增加其回避，用他来吸收迪诺的攻击。

敌人名称	攻击方式	防御方式
迪诺	连击、重击	重击、迅击


树罗皇星回登场

与迪诺过招8回合之后，武相红染登场助战，我方再次与顽强的迪诺交手。

意外的援军

提示： 本战和前战相同，只是没有了时间限制，且武相红染加入，难度降低。整备时可得到他的称号“至高武人”（反击伤害+20%）。

打倒了迪诺，鬼罹及时赶到救下迪诺的性命，这时树罗皇星回赶到，平息了战斗，双方展开谈判。不久，依莎贝拉一行带着调音装置赶到斐南，聆烨和依莎贝拉两队人马终于碰面。此时有存档机会，若之前游戏失败的次数小于8次，则获得称号“军神”（最大HP+15%，反应+20，六大元素属性攻击加成）。若之前游戏失败次数小于9次，且满足以下条件的6个以上者，获得称号“风色之神”（在击倒敌人的同时，可再得一次行动机会）。特殊条件如下：

①在序章中于12个回合内击败焦糖。

②在第一章中于月之树海击败魔恩。

③在第三章一开始时前往日之山道击败塔莉塔莉。

④在第三章的愤怒战役中撑过8个回合(敌方不得全灭)。

⑤在第四章中于8个回合内击败赛妮雅。

⑥在第四章中于7个回合内击败菊音。

⑦在第五章一开始时前往古涵洞击败黑百合。

⑧在第五章中于8个回合内击败迪诺。

夜晚时分，钟塔发生了大爆炸，众人连忙赶去探看。此时可先离开斐南，前往利凡提城接到贝莉卡送来的挑战书，然后往花园幻境挑战幻之女王贝莉卡，建议去之前先备好恢复药。

贝莉卡的挑战书【黑百合系列事件】

宝箱： 天泣晶体、拂晓晶体、神煌晶体

提示：敌人阵容非常强大，以前遇到的魔恩、塔莉和黑百合悉数登场，再加一位贝莉卡可谓是豪华阵容，不过任务的目标是打倒贝莉卡，其他的人可以想办法不打。再观察一下战场，在敌人身后有3只宝箱，两侧是弧形的阶梯，被布景后的一条隐藏通道连接着。战斗开始后，只有会长和燧火站在院门口，迅速回撤，大批幻之族会朝门外冲，小心的在外面打一打，等第3回合其他的6名队员会上场，再集中火力逐只消灭。注意，这里是最后打幻之一族的地方，为了后面买到FY城装备，最好从每只怪身上拿夺魔或嗜血晶体来卖钱。清完蜂拥而上的十多只幻之族，进到广场，不要往中央冲，小心射杀下来的两只庞克鸟。给燧火加"浮叶身法"跑上去吸引场中余下的幻之族，还有魔恩、塔莉和黑百合3人，不要惊动贝莉卡，所以要特别注意站位。闪躲开所有的攻击，将他们全部引到广场右上角，顺手将那边的宝箱开掉。其他队员利用这段时间沿广场边沿往左侧行动，在左上角开两只宝箱。燧火开完宝箱，施展"神行足"跑上右侧台阶，利用后面的隐藏通道跑到广场的左上角，而黑百合等人被甩在右侧发呆。队员会合后，派损血的燧火上前引贝莉卡过来围殴，打倒她之后有机会从两只宝箱中选择其一。大宝箱是幻想刻纹（幻想焰和真幻想焰），小宝箱是大凶刻纹（可召唤3名大凶团成员的人偶）。此战之后，可到FY城购买极品装备和道具。


打败贝莉卡之后，FY城的商店开放


攻打巴尔的蒸汽机甲

> 来到钟塔外和席古欧特说话，得知巴尔穿着巨大铁甲正在肆意破坏城市。会长和公主率领人马冲进巨塔，遭遇一群佣兵的抵抗。

来自伊雷努的佣兵

提示：很简单的一关，战场是环形的通道，在开始朝一侧全力进攻，同时甩开身后的追击。佣兵的回避率较高，建议出招前都加命中。

敌人名称	攻击方式	防御方式
暗杀佣兵	迅击、重击	连击

巴尔的反抗

宝箱：生命的秘药、咒缚之丝、超级兴奋剂、新月之露、圣灵之药、失力粉、妖精之泪、破甲膏

提示：本战Boss托尔释放的全是火属性攻击，建议派火属性的魔兽上场（如吼兽），装天使或治愈刻纹，队员防具则装火之晶体。在开始往身后清理佣兵，杀一圈开掉8只宝箱，其间会受到托尔的范围攻击，用治愈刻纹群疗。托尔的初期攻击是直线范围攻击，后期是空中范围攻击，有"痊愈的颂歌"来恢复，再加会长的"冒险战歌"和莎莉叶的"糖果祝福"来提升队员战力，打他并不很难。

敌人名称	攻击方式	防御方式
魔兽宝箱	迅击	连击
暗杀佣兵	迅击、重击	连击
巴尔	范围技	连击

> 打败了巴尔的蒸汽装甲，焦糖出现要为玛奇朵报仇，将钟塔炸掉与众人同归于尽，接下来是与焦糖的战斗。

第三魔皇 亚巴顿

提示：这是预设必败的战斗，焦糖处于狂暴状态，血量和攻击力都是变态的高，但如果拿到FY城极品套装，并有足够的等级和降属性药材，还是可以一试的。10回合内打败焦糖可得绿色刻纹：神农刻纹（所有异常状态抗性+100%）。


最后与焦糖的决战

敌人名称	攻击方式	防御方式
焦糖	重击	重击、迅击

> 焦糖释放出强大的魔法要将钟塔毁掉，菊音竭尽全力破掉了她的招式，随后费特和13击中了她的弱点，最后的决战拉开帷幕。

堕渊的终曲

最后的决战，焦糖处于常态，先回身清理她召唤出来的魔魔虫，再引炼金生物过来清除，最后打焦糖。战法如前，让损血的燧火加"浮叶身法"吸收攻击，其他人喂药狂殴。注意队员的攻击需要用"斗气爆发"来增益效果，伤害过小的话，掉的血会被焦糖每回合自动恢复。

> 焦糖在公主和会长的联手一击中倒下，临死前对聆烨说了一番意味深长的话，聆烨公主对此既熟悉又陌生。不久，树罗的蔽天号飞至，依莎贝拉一行准备回到外大地的弥赛亚，结束这一个月的异邦之旅，有回家的喜悦，有离别的痛苦…… P





进阶攻略

■北京 荆楚萌萌

在本刊第17期“攻城略地”栏目里刊登了《真三国无双5》（以下简称355）的初阶攻略，对游戏系统和武器道具进行了比较详细的介绍。本期进阶攻略算是对初阶攻略进行的补充，主要讨论和研究游戏中更深入的心得技巧，希望大家在阅读后能纵横于修罗模式的战场中！

武将性能谈

355中光荣的偷工减料已经是人所共知。游戏中除了部分个性鲜明的人气角色外，一多半角色都存在共用攻击模组的情况。拥有独立攻击模组的武将是赵云、诸葛亮、刘备、关羽、张飞、夏侯惇、曹操、司马懿、典韦、张辽、周瑜、陆逊、孙坚、甘宁、小乔、吕布。拥有列传的武将中只有孙尚香和貂蝉与月英和甄姬分别共享了攻击模组（弓箭、长鞭），其招式大同小异。其余角色可以分为：

长枪组：马超、张郃、孙策、太史慈

长戟组：关平、曹仁、徐晃、吕蒙、凌统

长剑组：曹丕、孙权、袁绍

大刀组：黄忠、夏侯渊、周泰

大锤组：魏延、许褚、黄盖、董卓

法杖组：庞统、张角

下面来谈一谈游戏中的人气角色。

精品	8.2
制作	KOEI
发行	KOEI
类型	动作
语种	日文

文化包容性：8.0　上手精通：9.0　画面：8.5　音效：8.0　创新：7.5　剧情：7.5

蜀国

蜀国的武将实力平均，绝大部分都可以归入中上级。作为系列主角的赵云是许多玩家安装游戏后的第一选择，所以会感觉比较难上手，但跟355其他角色相比，子龙的上手度还是容易的。连舞攻击相比系列前作的普通攻击而言范围大幅缩减，而重攻击的前三下出手较慢，在将敌人挑飞前很容易被打断。不过子龙的连舞1级攻击判定较好，翻滚的速度快，即便在密集的敌群中也可以从容地施展打3下+翻滚的战术，再加上无双槽涨得快，子龙主要还得靠放无双来杀敌。此外子龙的特技神速堪称全角色最快，配合延长+猛进+破甲，即便是高难度下身处险境也可以轻松化险为夷。依靠特技的威力，子龙可以跻身上级角色之列。


赵云各方面实力平均，无双是攒连舞的重要手段

刘备作为蜀国君主，上手简单，攻击速度极快，连舞升满后配合冰属性武器完全就是一台强力制冰机，只需使用4级的连舞攻击就可以在人群中游走自如，所以在升级技能盘时要优先考虑连舞等级。武器方面除了冰属性必备外，一闪和精灵印也是必要的。刘备的无双最后动作和翻滚回避安全性都不是很好，不过凭借4段连舞攻击使他成为易于上手的强力角色。此外，刘备有开运技能，因此他也是刷马的最佳人选之一。


强力制冰机器刘备



刘备的开运技能最适合用来刷马

关羽在本作中很强大，

连舞1段时感觉攻击范围还很有限，但连舞等级一升满后就立刻改观，重攻击的斗气范围很广，而且出手速度快，并且不用担心



关羽的各项技能都比较好用，攻击力还很高

被围攻。二爷的特殊技是强袭，另外技能盘中能升级觉醒·极，普通武将可以轻易秒杀。关二爷的缺点是移动速度慢，在高难度下有危险性。

张飞的手感与关羽略为相似，只是连舞1段的攻击判定很小，有时候看着三爷抡着硕大无比的蛇矛乱挥，但就是打不到人，能把人急出汗来。连舞升满后依靠大范围的连续重攻击作战，配合张飞极快的无双增长，一蓄满无双就可以用掉。张飞的技能盘



张飞挥舞着硕大的蛇矛，但其攻击判定却着实小

也比较难练，没有别的好办法，这是个典型的慢热角色，要级别升满后才能完全发挥。此外张飞的攻击力练满后高达999，还是相当可观的。

诸葛亮是355中典型的考操作角色，操作得好威力无比。从技能盘可以看出军师是靠特殊技吃饭的，开书+获书+传书大袋让其从头到尾都不乏特殊技使用，而且诸葛亮的火计堪称全角色最猛，是唯一一个拥有业火·极技能的人，配合延长，使诸葛亮攻占据点犹如探囊取物一般。不过诸葛亮的连舞攻击是直线的激光，要多多配合方向键+视觉调整才能用好。此外诸葛亮拆门时首选长按重攻击，其速度是全角色第一。

除了月英，蜀国的其他角色都比较平常，月英因为和孙尚香同为弓箭组成员，无疑是超级猛人。

魏国

魏国的角色大多属于慢热型，上手难，升满级后具有一定的可用性。夏侯惇初期的动作慢、判定小，连连舞的攻击都容易被打断。不过无双和杀阵的性能都很不错，所以使用夏侯惇时只能多辛苦一下手指了，锷迫后的追加杀阵不能错过，武器上也可以考虑下“刚柔法”的属性。高难度下夏侯惇要多多使用打两下+

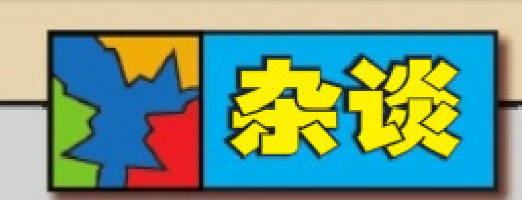


本作中的司马懿变身傀儡师，十分有趣的设定

翻滚的战术，以积蓄无双攻击为主。

典韦是比夏侯敦还要慢热的角色，重攻击虽然范围大，但是速度实在太慢了些，很容易被打断。技能盘的设定也要求到后期才能实现4级连舞。典韦这样的猛男也只能追求打+翻滚的战术，因为他的无双还是比较不错的，另外攻击力也比较高。

司马懿绝对属于魏方的强者，从技能盘的配置来看他与诸葛亮同属技能型角色，但他的连舞攻击可比诸葛亮要好用多了，初段的连舞就已经有比较好的攻击判定。练到4级以后司马懿的重攻击非常好用，出手快、范围广。



三国武将战力传说

■北京 Griffin

《三国无双》是众多三国游戏中极具特色的一款，不同于三国游戏通常注重谋略，《三国无双》以纯武力的形式演绎了三国人物的风采，那些令人着迷的武将（还有些本来不是武将）一直都是人们争论的话题。

虽然三国武将的排序主要依据于演义，并非历史事实，但是爱好者还是乐此不疲。“一吕二赵三典韦，四关五马六张飞，七黄八夏九姜维，许褚排在第十位。”这是民间流传的一个三国武将战力的排行榜。当然，真正评价一个人的战力是很难的，虽说“文无第一，武无第二”，但武者的能力和表现也受很多因素影响，诸如战场环境、士气、年龄、疲劳度、伤患等等。篇幅所限，我们就对其中几个最耀眼的明星做一做评价吧。

吕布的武力能力可以说是三国中争议最少的，绝大多数人的评价都将他排在第一的位置。吕布单挑的战绩的确在整个三国无人能比，就连一向自负的关羽也从不敢接受其挑战。倒是张飞这个蛮子勇于一战，战到50回合，关羽看出三弟不敌，于是上前帮忙。吕布在面对关张二人联手的情况下，兀自力战30回合才显劣势，至于后上来的刘备纯粹就是捣乱的。吕布在与许褚大战20回合后，典韦上前助阵，面对两个三国中最著名的大力神，吕布浑然不惧，直到后来又上来4员大将，吕布在6人围攻下全身而退，不愧为战神级的人物。

相对于大家对吕布的一致评价，关羽的战力可说是争议最大的。观察关羽的战例，斩华雄只能说明其武艺超凡，但华雄终究不是一流角色。在面对吕布的挑战时，关羽选择了退避。斩颜良诛文丑是关羽的经典事迹，颜良绝对是个厉害角色，他能够20回合战败徐晃，后者曾与许褚战50回合不败。但众所周知，关羽杀颜良是偷胜，并非真实较量，之后的诛文丑倒确实是实至名归。关羽还有一个特点，就是不善于躲箭，一辈子不知中过多少箭。五关六将时候遇见一个无名小人物韩福，竟然被射中手臂，战黄忠时打了3天，差不多200回合，黄忠始终没露败象，要不是黄忠有心，他早已死在老将军箭下。关羽与庞德也是大战了150回合，在关平提醒之下，他仍旧中了庞德一箭。战场较艺，公正的讲，关羽已经输给庞德了。

张飞不管武力如何，其勇猛的性情确实无人能比。面对战神吕布，多少大将畏惧不前，只有张飞敢于上前力战，能和吕布战过100回合的，在演义里就只有他了。再从张飞十几合就刺死关羽30回合没能拿下的纪灵来看，其武艺和勇气都在关羽之上。但比起提纪灵如孩童的吕布来还是有差距的。

马超是继吕布之后的超狠角色，被曹操称为“不减吕布之勇”。他只用了20几个回合就战胜了张飞100回合都没拿下的张郃，还与许褚大战300回合，在人马疲倦的情况下战张飞200多回合还显出优势，足见其武勇过人。

这些演义中的记载固然不能当真，但它能够体现出这些历史人物在百姓心中的地位。评价一个人物往往不能单纯的看战绩，否则关羽绝不能排在马超和张飞之前，是他忠义的性格为其在人们心中打下了一个优良的评判。

不过司马懿的特殊技是落石，比诸葛亮的火计就要差两个档次了，好在他同样拥有巨岩·极+开书+获书+传书大袋这样的技能配置。总的来说司马懿后期在连舞升满与技能配齐后相当好用，而前期的手感也不错，值得一用。

曹操作为魏国元首，他完全代表了魏国慢热的传统，与刘备和孙坚相比，要用好曹操需要更多的技术。曹操初期的攻击速度和范围都有限，判定的手感也不好，等连舞升满之后的4段重攻击还是不错的。此外曹操拥有战术指挥+战鼓技能，也同样具备开书+获书+传书大袋，只是落石的特技算不上最好。


我戳，我戳，我戳戳戳……孟德在本作中着实不好用

易于上手的张辽算是弥补了魏国列传五人组慢热的缺陷，他的攻击速度快，无双易于连续命中，武器必备一闪属性，这样张辽放无双时秒杀敌将的可能性大大增加。不过遗憾的是张辽的特殊技神速与赵云和周瑜这样的相比较要慢得多，被中断的几率也大大增加。

相较列传五人组，魏国的其他角色倒是能挣回一些场面，张郃和曹仁分别为长枪组和长戟组的佼佼者。甄姬由于和貂蝉同为长鞭组成员，自然也属于上级角色，不过甄姬的火计没有貂蝉的神速实用，但由于有开运的技能，甄姬也是很适于用来刷马的。

吴国

吴国的角色基本秉持了易于上手，威力强大的特点，再配合列传五人组很高的美形度，实在找不到不用的理由！周瑜绝对算得上355上级角色之一，长棍的攻击范围大、攻击速度快，连舞4级之后配合冰属性武器完全就是比刘备更胜一筹的强力制冰机器，无双的实用性也很高。周瑜的技能盘也相当全面，分身是一项好技能。如果没有孙尚香的存在，周瑜应该是吴国最易于上手的超级猛人了。


一女当关，万夫莫开的孙尚香

孙尚香是公认的355综合实力前三名之一，连舞升满后远距离就可以把敌人轻松射死，在狭窄的地势内更容易发挥优势，如果借助地势之便，千军万马也不能近身。武器属性用冰和雷都可以，但一闪和真无双是必要的，一旦陷入重围就用无双救命。小香香的无双威力极大，蓄得也快，配合一闪技能不仅能脱出重围，附近的所有敌将和杂兵都能清干净了。综合来看小香香与月英不分伯仲，但小香香的特技更好用一些。

陆逊没什么好说的，连舞1段时的招式很别扭，攻击判定极小，有时只能用长按重攻击来攒连舞，不过一旦升到4段就完全不同了，陆逊的4段重攻击简直是全角色最强，挑飞后空中地面全部覆盖，杀伤力更是惊人，基本上只用远远站着重攻击就可以了，甚至还能从中找到一点孙尚香弓箭的感觉。不过由于陆逊的连舞等级攒的速度慢一点，武器属性



特技分析

火计 性能评价：★★★★★

全角色中只有4人拥有火计，火计本身的伤害就非常强，如果在据点和城池内使用那绝对是无坚不摧，会使建筑物一直保持燃烧状态，并可以无视敌人的防御持续削减其体力，从杂兵到斗气武将无一例外。通常你使用火计之后打了半天，还会发现敌人在不停死亡、不停掉落武勋包。如果不在建筑物内，火计的效果要打一些折扣，尽量选择人多的地方释放最好。诸葛亮和陆逊的火计效果都很强，其中诸葛亮由于拥有业火·极而成为全角色特技第一人，所过之处寸草不生。

齐射 性能评价：★★★★

齐射的效果看起来并不怎么强，但杀伤力还是比较可观，齐射附加了多种属性攻击状态，由于覆盖面广，无双槽涨得很快，完全能配合无双乱舞来使用。最主要的是齐射对技能盘的依赖比较大，大矢、广射、速射、延长几项技能能极大改善齐射的效果。黄忠、孙尚香、袁绍都是齐射的高手，黄忠的速射+神矢配置可谓真正的箭如雨下，而袁绍的延长·极可以让齐射的持续时间变得相当恐怖。

强袭 性能评价：★★★★

355中拥有强袭的角色不少，如果人人的强袭都像吕布的效果，那强袭无疑是五星级的最强特技。不过强袭对技能盘也有一定依赖，而且各人的显示情况并不相同，比如吕布的延长·极就要比其他角色明显长出一大截时间。强袭技能带有刚体特性，发动后受到攻击不产生硬直，这是需要注意的一点，在红血时不要只图着攻击而被敌人活活蹭死。

神速 性能评价：★★★★

根据武将技能盘的设定，神速可分为猛进和分身两大类型，猛进极大提高武将的伤害力，而分身可以以多重分身来扩大伤害范围。神速的要求是不被敌人打断，因此速度越快越好，在高速奔跑中也可能承受伤害，在高难度下红血状态中要慎用神速，否则一轮没跑完就被敌人蹭死的情况也是存在的。

落石 性能评价：★★★

相比以上几个特技，落石的使用需要更多技巧性。落石若能连续命中，攻击力还是可观的，但其连续命中的可能性不高。此外，落石最大的讲究是地形的运用，在狭窄的地形内可以让落石集中攻击、增加命中率，在有高低差的地段使用更能发挥落石的最大优势。

连舞心或者马的连舞维持属性都是比较必要的。

甘宁的攻击速度在全角色中也数一数二，无论是连舞攻击还是重攻击都出手如电，只是范围较小，但在近身的情况下配合一闪属性秒杀敌将也并不困难。甘宁对好武器的依赖比较大，真空波属性值得考虑。在吴国的列传五人组中，甘宁的上手要困难一些。


甘宁行动速度块，无双槽涨得更快

孙坚在三君主中算是中等实力，各方面都中规中矩，招式的判定和威力都还不错，适合上手使用。

吴国其他武将相比列传五人组就要差一些了，算是找个平衡。

其他

其他武将中吕布与貂蝉这一对是355的亮点。吕布无疑是综合实力前三名之一，连舞1级时就非常好用，全方位覆盖的攻击面，超强的攻击力可以让他的击破数飞速上升，连舞升满之后吕布一路按连舞攻击打下去也不会有什么阻碍，同时极快的无双增加速度可以让他用无双来破敌将的防御状态，重攻击倒是显得如同鸡肋了。吕布的特技是全强袭角色中最强的，超长的持续时间可以让他瞬间催生遍地的武勋包。吕布要早些在技能盘中学完连舞等级和获书技能，由于吕布每场战役击破个八九百人如同儿戏，在学会获书技能后即便是修罗难度也难不倒吕布。

貂蝉的连舞攻击和重攻击都非常好用，最重要的是她的技能太强大了，配合分身的神速攻击无视敌人的围攻，最多可拿3个传书袋让她始终处于特技的保障之中。貂蝉也是355中的上级角色，与老公吕布相得益彰。

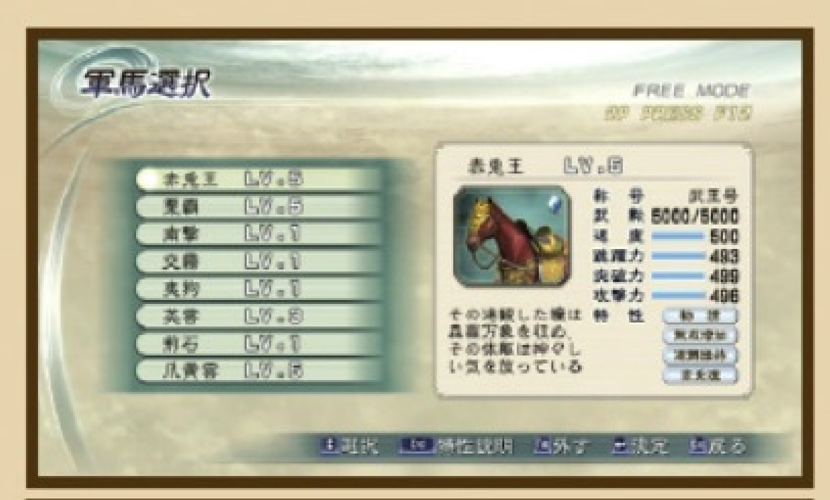
袁绍、董卓和庞统三人比较普通，庞统更是355中难用角色的代表，相比之下袁绍的技能盘设置不错，要好打一些。

刷马与育马

355中军马的作用很重大，不仅有直接关系到角色能力的技能，在帮助完成战功目标时一匹高速的军马也是必备的。军马最多可以拥有4项技能，我们都知道355中最好的军马是带有“森罗万象+神气放”评价的，简称罗神马。如果不是罗神马，是无法练出4项技能的，一般只能拥有2项。首先我们要多收集一些罗神马。基本上每关都有一个马鞍，但有些位置比较隐秘，这里要选择容易找到的地图，例如官渡之战（如左图所示）和石亭之战，难度选择与马的质量无关，所以可以直接选择容易模式。选择武将是有“开运”技能的，推荐上手度高的刘备或者甄姬，最好能骑有“劝诱”技能的军马出战，这样可以在每关结束后多获得一匹马。在过关过程中最好不要拾取地方武将掉落的武器盒子，据验证在拾取了武器之后会影响军马的质量，尽管这个说法不一定绝对准确，但在低难度模式下拾取的武器的确没有什么值得用的，所以最好还是忽略吧。



官渡之战的马鞍位置



拥有赤兔魂的话，就可以变身为赤兔马的样子

另外，一直有传闻说在调整系统时间后进入游戏刷马成功率更高，家用机版的说法是将系统时间调整到早上6～7点进入游戏，PC版的说法则是下午16点～18点，当然这有可能是玩家的心理作用，嫌麻烦的话可以忽略无视。

以上是刷马的条件，在得到足够的罗神马后，就需要开始培养这些马的技能。目标是全能力达到485以上（如果不能达到这个数值，罗神马也可能无法练出4项技能），并拥有4项技能。首先要注意的是武将的“马术”技能只是用来激发军马的已有能力的，对培养军马能力没有什么帮助，所以在武将选择上不用特别苛求。军马的技能分为“共有技能”和“特有技能”两种，共有技能为军马升到3、4级时学会的技能，特种技能为罗神马独有的终极技能。



如果不是罗神马，能力立刻下跌一大截

3级技能：防矢、劝诱、武器入手（3级时随机学会一个，也可能学不到）

4级技能：无双增加、连舞维持（4级时随机学会一个）

终极技能：飞翔脚、猛攻脚、突破脚、的卢魂、赤兔魂、绝影魂（5级时学会对应的1个，并从3、4级没有得到的技能中再随机学会1个）

可以看到，练得好的话一共可以学会4个技能，但如果3级时不幸发生没有学会技能的现象，那可以趁早退出游戏读档重新打本关，直到技能满意为止。军马升级的主要途径是骑在马上杀敌，在容易模式下选择能够直取对方主将过关的关卡来练就可以了，夷陵之战这样费事的关卡就不要选了。每练一次需要在马上杀50人以上，很快就可

以练满。

总的来说，刷马和练马是个跟系统较劲的费力活儿，带有完全的收集要素，基本上不存在什么动作和操作要素，我相信有很多玩家不喜欢这活儿，解决方法只有一个——动用存档修改器。



关卡杂谈

355中的关卡其实并不复杂，但由于战功目标的存在，使得每一关的打法存在变数，便变得复杂和有趣起来。通常来说，列传武将由于拥有自己的剧情，一般不会有人想到去选关卡来练级，普通→困难→达人模式依次通一遍便基本满级了，而且游戏过程也很有乐趣和挑战，可以完全无视割草的容易模式。但没有列传武将就只能选关卡来练了，推荐敌将数量多、无斗气武将、战功目标容易达成的关卡，官渡之战就很不错，尤其是选择吕布一方，可以在容易模式下来打，升级更快。



长坂坡一开始的华佗膏位置

等武将级别练满之后就可以去修罗模式玩了，这也是355的终极挑战。修罗模式下过吕布传的关卡是非常有趣的，充分可以体验一骑当千，纵横天下的快感。修罗模式的要点是迅速集满连舞等级，像吕布这样的武将冲进人堆几下连舞攻击，蓄满无双后放一次基本连舞槽就满了，而陆逊、诸葛亮这样的只有连舞4段才能发挥真正威力，无奈连舞槽涨得又慢，这种情况下最好牢记地图上华佗膏的位置。通常每张地图上都有2个以上的华佗膏，找到距离起始位置最近的那个，迅速去取得后再正式开始杀敌。以赵云打长坂坡为例，地图中央略偏上的华佗膏可以一开始就取得（如上图），这样再转回来打曹洪的效率绝对要高出很多。否则遇到一个喜欢防守的敌将，还没来得及把他干掉，地图上其他的民众就都被曹军屠杀得差不多了。

在修罗模式下牢记地图和敌我双方的形势非常重要，完成相应的战功目标来削弱对方士气是某些关卡的关键点。以赤壁之战为例，诸葛亮祈祷、黄盖火计是否完成这两个点导致的士气落差非常明显，如果是吴军的话，第一时间进入下方祭坛击破以徐晃为首的先锋队，确保诸葛亮祈祷完成，再来到地图右侧保护黄盖杀入曹军阵营完成火计（如右上图），基本就是本关的转折点。而夷陵之战的转折点不在于吴军的火攻，而在于八卦阵。这一关吴军的火攻完成基本不难，选蜀军的话最快在2分钟之内就会遇到火烧连营事件，士气的落差立刻显示出来，此时必须保护刘备进入八卦阵，在阵内实现关键一战的胜利，在击破以陆逊为首的敌军后再转攻孙权。而这一关选吴军就更有意思一些，尽管火攻能带来初期的优势，但蜀军一进入八卦阵内就成了打不死的小强了，必须尽快从八卦阵东侧入口进入，以最快的速度击破阵内全部石像，否则初期的优势很快就会丧失殆尽。又比如蜀军的汉中攻防战一关，一开始不去地图下侧防御张郃的奇袭，而是自顾自地向上方挺进的话，很快就因为主将告急而死亡也是可以预见的了。


赤壁之战帮助黄盖成功实施火计


在夷陵之战中，八卦阵内的战斗是扭转局势的关键

一句话心得

1.冰属性适用于绝大部分武将的武器，在冰住对手后，不是紧急情况不要立刻放无双，无双乱舞一命中就会破冰，还是先用连舞攻击磨血比较适宜。此外，部分武将选择雷属性也是可以考虑的。

2.进入据点后先杀副长，一个副长基本相当于20个杂兵，而敌将进入据点会带来不同程度的增援，这种情况下只要干掉据点兵长照样可以立刻攻下据点。

3.武勋包在以下几种情况下会出现加成：用特殊技打倒敌人，副将从没有变为掉落10点武勋包，普通武将的50点会变成200点；在单挑模式下不逃走干掉敌将，普通武将的50点会变成200点；用杀阵攻击干掉敌人，掉落武勋包质量上升一级，50点变为100点，100点变为200点；奇袭事件发生后干掉敌人掉落的武勋包相当于特殊技使用效果。

4.将旗兵会不停扔出辅助道具，在我方将旗兵附近战斗事半功倍，而对敌方将旗兵要优先考虑击破，击破后可以掉落连舞珠这样的好东西。P



编者：欢迎广大玩家在此发布自己的单机游戏心得和技巧，请发E-mail至cross@popsoft.com.cn，并请在邮件中注明您的联系人姓名、地址及邮编。

《风色幻想XX——交错的轨迹》部分称号和刻文获得条件

■辽宁 枫红一刀流

1.教学模式相关

迅捷的猎豹（称号）
条件：2回合内通过教学模式第1课。
奖励：移动+1，反应+5。

努力修行（称号）
条件：1回合内通过教学模式第2课。
奖励：经验获得率＋25%。

鲁莽的斗牛（称号）
条件：通过教学模式第3课。
奖励：最大HP+20%。

心如止水（称号）
条件：1回合内通过教学模式第4课。
奖励：最大SP+20%。

永远的初心者（称号）
条件：没通过教学模式毕业考。
奖励：最大HP、SP+10%，经验获得率+30%。

超级初心者（称号）
条件：通过教学模式毕业考。
奖励：攻击+5，会心一击率+10%。

2.继承相关

传说的英雄（称号）
条件：第2轮开始。
奖励：最大HP、SP+5%，攻击、防御、回避、命中各+2。

再生刻纹
条件：第2轮难度为困难，由继承的特定魔兽身上获得。
奖励：每回合行动时，HP恢复3%，FP+20。

战意刻纹
条件：第2轮难度为困难，由继承的特定魔兽身上获得。
奖励：每回合行动时，HP恢复3%，FP+50。

冒险奏鸣（称号）
条件：拥有《风色幻想6》与通关1轮存档。
奖励：火、水属性抗性+20，风、地、光、暗属性抗性+10，经验、金钱获得率+10%。

人偶刻纹
条件：拥有《风色幻想6》与通关1轮存档。
奖励：人偶召唤。

热爱风色幻想（称号）
条件：拥有《风色幻想6》与通关2轮以上存档。
奖励：最大HP、SP+30%，经验、金钱获得率+50%。

3.其它

百万富翁（称号）
条件：持有金大于100万。
奖励：金钱冲击镖威力加成。

富豪刻纹
条件：持有金大于100万。
奖励：金钱镖。

千万富翁（称号）
条件：持有金大于1000万。
奖励：金钱冲击镖威力大幅加成。

百战的勇者（称号）
条件：战斗次数达100。
奖励：异常状态抗性有些许提升。P

浅析PES2008中的下底传中

■四川 秦国强

下底传中在“实况”系列中一直有着非常重要的地位，无论是追求细腻配合的技术派，还是追求直来直去的功利派，下底传中都是很有效的得分手段。与PES系列的以往作品相比，PES2008中的下底传中有了更多的变化，简单归纳为3种：①带球至底线附近，长传起高调球，靠强力中锋争顶；②带球至大禁区直角附近，蓄力到1/2处斜45度起球，让禁区里的队友争顶。和①基本一样，不过最大区别在于采用②的时候，队友容易做出更多射门动作，如前点接应会鱼跃冲顶，后点出现凌空抽射的机率较大；③带球至小禁区附近，假射真传。

PES系列一直有一个Bug效应，即由于游戏设计的缺陷造成连带结果。在PES5中，下底传中的进球率已经超过单刀射门。而在PES6中，大力射门足以让游戏中的所有门将望球兴叹，玩家会发现即使像布冯、切赫这样的超一流门将也会对一名二流球员的中距大力射门毫无反应，联想现实生活中的足球，这是一件多么可怕的事情。这样的问题同样存在于PES2008中，下面笔者主要分析此作中的下底传中。

虽然PES2008中削弱了①（长传起高调球）的进球率，却加强了②和③两种。特别值得一提的是③，尽管该作已经强化了防守球员对进攻球员传球路线的拦截，但是在下底，特别是在小禁区附近对进攻球员假射真传时却形同鸡肋，而且最致命的是防守球员经常会出现对中路进攻球员的盯人失位（如图1、2、3）。


2


3

PES2008并没有像往作一样重点强调玩家对控球技巧的把握，而是加强游戏中球员速度和身体的对抗，要求玩家懂得如何合理利用球员自身的优势。简单地说，如果你拥有两名速度型边前卫，那么采用③这种下底传中的方式将会变得非常简单。首先通过2～3名边路球员（推荐后腰和边后卫）小范围传递拉开空档后，迅速将球直传给高速插上的边前卫，用R1+45度方向键快速趟球，尽量避免与回撤的防守球员身体接触。带球至小禁区后，建议松开R1（遇到上前封堵的防守球员也能及时变线过人），伺机观察中路球员的跑位





（如图4）。待包抄球员跟上后，选择合理的方式将球传给处于空档处的进攻球员（如图5，极度糟糕的后防线，3名进攻球员无人盯防）。如果守门员没有及时出击，即可轻松破门（如图6）。

下底传中通常包括长传和短传，对于③来说，短传是最为稳妥的方式。以图5为例，门前的劳尔以及中路的范尼、里贝里都处于漏防状态。如果选择将球传给劳尔，应该尽量使用△键直传，好处在于可以绕过中路的防守球员，但是需要接应球员有较好的进攻意识和反应速度，方能跟进射门。如果选择将球传给范尼，尽量使用X键短传，因为X键会将球传到距离传球人最近的一位队友脚下，而且这种传球无需队友加速接应，在原地等球后即可直接起脚打门，毕竟在小禁区中多一次停球就少一次射门的机会。至于处于稍远一些的里贝里，可以理解为劳尔身后的第2名接应球员，使用3次○键传高速地平球是不错的选择。当然一般而言，里贝里作为范尼接球后遇到多人包夹的第2点射门才是上佳之选。

如果你发现对方的中路密集防守很令你头疼，而你手上又有2～3名速度型球员，那么试试上面的方法吧，你会觉得破门得分来得如此简单。



《两个世界》秘技
Two Worlds

在游戏中按下~键打开控制台，输入TwoWorldsCheats 1或Engine.AutoDOF 1打开作弊模式，然后输入以下代码获得相应的秘技功能：

ADD gold x：增加数量为x的钱
AddSkillPoints x：增加数量为x的技能点
AddParamPoints x：增加数量为x的参数点数
AddExperiencePoints x：增加数量为x的经验点数
TwoWorldsCheats 0：关闭作弊模式
Healh：回复生命
SetGold x：设定金钱数为x
SetStrength x：设定力量值为x
ResetFog：地图全开
physx.char.speed 30：提高奔跑速度
Jump2：传送到所指位置
ec.dbg addskillpoints：增加技能点数
ec.dbg levelup：升1级
ec.dbg skills：所有技能解锁
Create Teleport_Activator：制造传送器
Create Lockpick：制造开锁工具
PhysX.Door.RemoveAll 1：穿墙
GameRate：改变游戏速度
Engine.Grassq x：改变3D建模的大小
Engine.FOVUpdate：改变视野

Create x：制造代码为x的物品。游戏中共有四类代码，分别是：装备、药材、魔法卡片和生物代码。例如想要1个敏捷度永久+1的药材Fox Liver，其代码为ING_60，则输入Creat ING_60就可以得到这件物品。由于代码数量巨大，限于篇幅就不在此一一列出了，有需要者可上网查询。

BonusCode：生成与代码相对应的奖励物品。注意：每个代码在每次游戏中只能使用1次，解锁成功后该物品会掉落在你脚下。以下为秘技指令及代码：

BonusCode 9447-1204-8639-0832：得到天堂之怒巨弓
BonusCode 9144-3879-7593-9224：得到命运之矛
BonusCode 9470-4690-1542-1152：得到战神的火剑
BonusCode 9728-1349-2105-2168：得到黑暗护甲
BonusCode 9470-6557-8820-9563：得到Yatolen巨盾

《质量效应》秘技
Mass Effect

首先在\My Documents\BioWare\Mass Effect\Config文件夹下找到BIOInput.ini，然后使用文本编辑工具打开此文件，在[Engine.Console]下面添加ConsoleKey=Tilde后保存文件，而后进入游戏就可以按~键开启控制台，输入以下代码获得相应的秘技功能：

GiveAllArmor：获得全部盔甲
GiveAllOmniTools：获得Omnitools
GiveAllBioamps：获得Bioamps
GiveAllXMods：获得所有武器和盔甲的Mod
GiveAllGrenades xs：获得所有手雷，xs为出厂名
GiveAllWeapons xs：获得所有武器，xs为出厂名
GiveAllArmor xs：获得所有盔甲，xs为出厂名
GiveAllArmorHuman xs：获得人类盔甲，xs为出厂名
GiveAllArmorTurian xs：获得突瑞恩盔甲，xs为出厂名
GiveAllArmorQuarian xs：获得阔瑞恩盔甲，xs为出厂名
GiveAllArmorKrogan xs：获得克罗根盔甲，xs为出厂名
givesuperarmor：获得超级盔甲
givesupergun：获得超级武器
givetalentpoints 数字：获得技能点数
givexp 数字：获得经验值
giveall：获得所有武器，并修改道具等级
ghost：开启穿墙模式
fly：开启飞行模式
walk：退出穿墙模式和飞行模式
teleport：传送到指定地点
setparagon 数字：设置道德值
setrenegade 数字：设置叛逆值
adjustcredits 数字：设置点数
givetalentpoints 数字：设置talent值
m_nMaxInventoryItems=9999：获得更多的道具格子
InitSalvage 999：获得999个Medigel
show：显示游戏设置
quit：结束游戏

林晓：猪忽然发现它原本是人，对人生变成猪生产生了巨大的怀疑——这是个阴谋？谁操纵着一切？我的过去真的确定存在而我的未来究竟在哪里……如果明天早上我变成了猪请给我喝矿泉水吃麦芽糖，一头会敲打键盘上网的猪是不是独一无二……好吧，这全是些胡言乱语，上帝保佑沉浸在游戏中无暇他顾的人们吧。



小猪快跑（2）

■山东 王秦寅

我曾经是一个见习牧师，白天在教堂外给流浪汉分发热粥和面包，晚上就回到寝室里祈祷，有时候我也读书，玩玩电脑游戏——那是我童年时代就养成的嗜好。我不记得自己犯过什么罪，但我一定做过错事，自己却没有意识到，但上帝一定知道。——1号猪如是说

4

三头猪站在谷口。眼前的荆棘林中，一条小路蜿蜒曲折。小路尽头竖立一块牌子，写着：“猪和胆小鬼不得入内。”他们没时间犹豫，便顺小路穿过荆棘林，一路上提心吊胆谨小慎微。林子里很暗，灰色的荆棘又高又密，遮天蔽日。他们总感到荆棘后面藏着许多眼睛在偷窥。突然，走在最前面的3号站住了。一群怪模怪样的东西，长着狗头和猩猩的身体，拖着蜥蜴的尾巴，正迎面走来。他们三个勉强保持镇定，立刻摆出战斗的架势。

妖精们慢慢走近，用丑陋的尖鼻子嗅着他们，但没有碰他们。几分钟过去了，17号感到就像过去了好几天一样漫长，他十分害怕，但又坚持着挺起胸，没露出一点儿败象。但3号开始发抖，17号小声说：“保持勇气，别忘了刚才你还说不做胆小鬼。”3号肥大的身体哆嗦得越发厉害，回答道：“那是单挑，现在是群殴。妖怪的数量太多了。如果开打我们绝对不可能赢。最聪明的办法就是掉头逃走，赶快，免得被吃掉了。”那边5号也动摇了，转身要跑。17号拦住它们：“我们为什么不再坚持一会儿，看看会发生什么？或许它们根本就不会主动伤害我们。”

3号说：“现在不逃，它们就会包围我们，堵住我们的去路，那就再没有逃跑的机会了。”

“不，别动……”17号喊。

3号却转身狂奔。原本安静的妖精们兴奋起来，奔跑着呼啸着追上3号，将他扑倒在地。17号和5号只看到妖精们裹住了胖猪，惨叫声和鲜血从群妖的缝隙中一起喷出来。妖精们随即散开，胖猪已经不见了，地上只留下一滩血。17号小声对5号说：“看见了吗，不能逃。记得牌子上的话吗？我们就这么站着，不能恐惧，不能逃走，才有生还希望。”5号两腿颤抖，说不出话，只能紧紧靠着17号。

妖精再次将小猪们围住了，用带血的爪子和牙齿在他们的脸上挥舞。小猪们非常害怕，但一动不动站在原地。过了一会儿，妖精对他们失去了兴趣，便一个个跳进荆棘丛里消失了。后面的路他们再没有受到过任何阻拦，他们顺利地走出了荆棘林。

5

现在17号和5号小猪已经远离了山谷，他们面前是一片开阔的原野。一座巨大的宫殿盘踞在原野中间，一个巨人在宫殿前面巡逻，不眠不休。

5号叹气：“跟妖精一样，那个大块头一定不会让我们轻易过去。”

17号说：“别丧气，你瞧，巨人只按固定的路线巡逻。如果我们算好时间，在他走到离入口最远的地方开始跑，或许能在他赶回来之前跑到宫殿门口。一旦我们跑到那里，他就没办法了。他个头太大，没法进宫殿里面去。”

5号点头：“躲开它，跑进去，看上去这是唯一的办法。听着，我的一个业余爱好就是长跑，我的经验是，一开始很容易疲倦，你会感到双腿发软，这时候你一定要坚持，只要你坚持，挺过那短短的一刻，然后你就会感到双腿充满了力量。实际上，长跑比赛通常不是体力而是意志的较量，因为人总是会本能地偷懒，试图逃避劳累，即使能做到也会找出各种借口来逃避，在这个疲劳的瓶颈期一定要坚持。只要坚持，我们一定能跑过去。”

17号坚定地说：“我一定会坚持跑下去。”

6

17号在前，5号在后，两头小猪慢慢接近宫殿，在一个被发现的安全距离外静静地等着。巨人一走到最远处，他们就开始跑。巨人很快发现了他们，回头大跨步赶过来。17号一惊，意识到他们的计算完全错了，他们是用巨人走路的速度来计算的，按照这个慢吞吞的速度完全可以在巨人赶到前跑进宫殿，但现在巨人用的却是疾行，比平常的速度快了一倍，这意味着如果他们不想让巨人抓到，就必须加快一倍的速度，但这个速度他们很难维持长久，实在是太累了。他看到5号边跑边摇头，毫无疑问他也意识到了危机。但这时候回头已经来不及了，巨人控制了安全距离。他们无法再赶回到安全距离之外了，没有回头路可以走了，只能背水一战，跑向宫殿！

他俩拼命地跑，蹄子在地上直打滑，身后扬起两道尘土。刚开始跑的时候17号很不适应四条腿的奔跑节奏，他好几次摔倒，又爬起来。当他逐渐适应了新的奔跑节奏后，那个可怕的瓶颈期又抓住了他，他觉得肺就要爆炸了，好像有一万根针扎在他的胸腔里，四条腿仿佛麻木了，不再是他自己的，他不由自主地想念起山谷里面的草地，绵软如地毯，真想躺在上面睡一觉啊。他想起1号的劝导，为什么要自寻烦恼？为什么不顺其自然？他觉得自己跑不动了。他抬头看着宫殿，还是遥不可及。太远了，放弃吧，巨人马上就会追上他，杀死他，然后他就解脱了，从山谷里复活，吃苹果，滚泥坑，从此当一头快乐的猪，每天重复这些无聊的生活……无聊的？他突然一下子警醒起来，对自己说，对，我不能屈服，这是瓶颈期，我只要挺过这一阵子就会好的。然后他的腿重新充满了力

量，他更有力地奔跑，宫殿越来越近，他觉得他们还是有希望成功的。

突然5号的速度慢了下来，他气喘吁吁地说：“我跑不动了。”

“不，你能坚持的，你是个长跑运动员。”17号鼓励它。

“不，我太习惯于山谷里的安逸生活了，我想念山谷里的草地，就像熊皮一样柔软的地毯。我真想念躺在上面吃苹果的感觉……”5号的声音越来越低，他跑的速度越来越慢，渐渐地落在了后面。

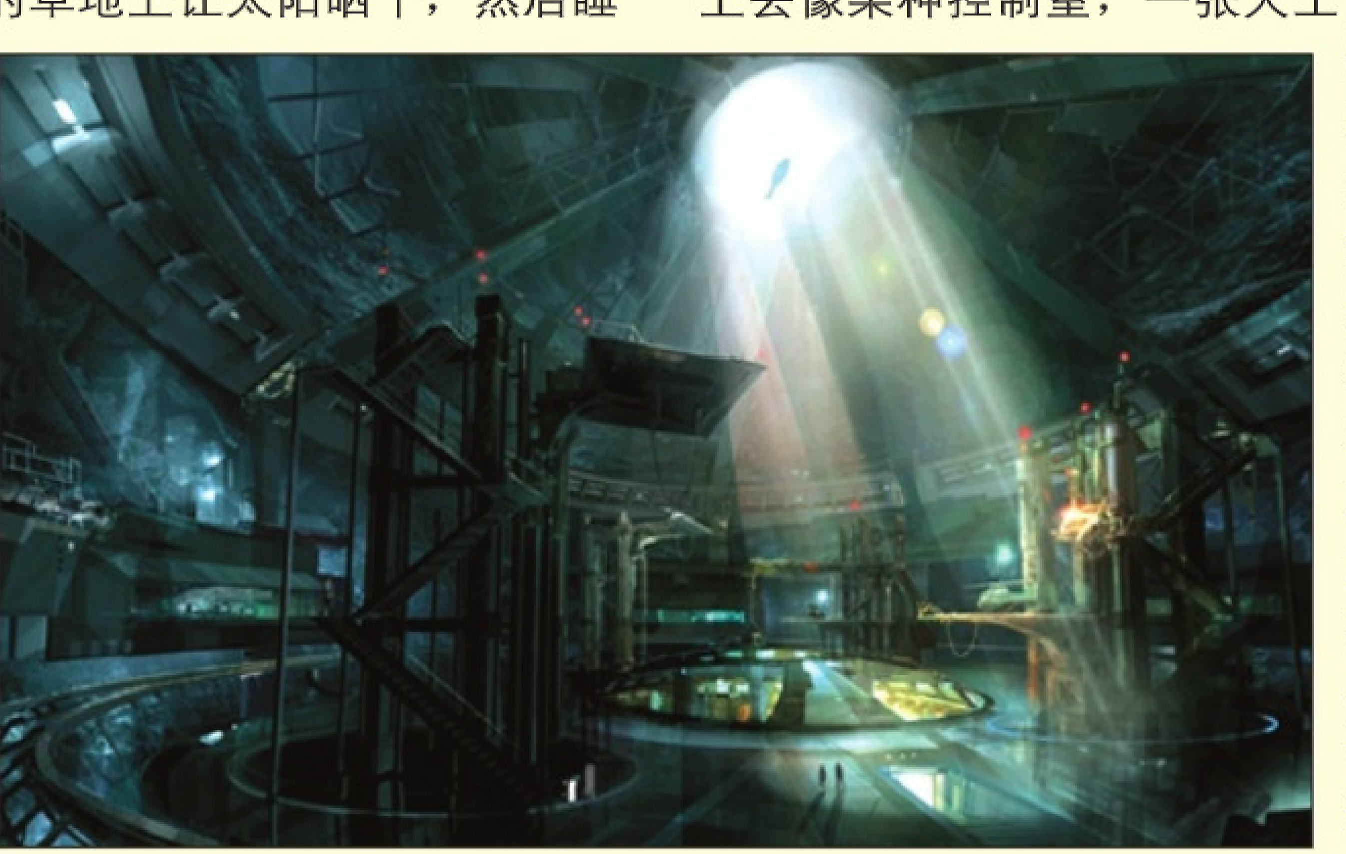
17号大喊道：“坚持下去，我们就要到了！”宫殿就在几步之外。17号跑上台阶，扑通一声摔在地上，他成功了，他跑到了终点线，在这个狭窄的宫殿入口，巨人不可能抓到他了。

但巨人也赶到了，像一棵会走路的大苹果树一样赫然耸立在5号面前，拦住他的去路。巨人离17号很近，近得他能够看清楚巨人的长相：像苹果树干拼接而成的高大身躯上全是粗糙的锯齿，脸上没有五官，只是一张腐烂的匹萨饼，布满了马赛克。5号放弃了奔跑，伏在地上喘气。巨人抓起5号，捏在手中，双手合十，作出一个类似祈祷的姿势，使劲地一攥，从巨人指缝里便淅淅沥沥地渗出血滴。17号只能无助地看着这一切，他知道5号已经回到了山谷里，带着被捏碎的痛苦记忆醒来。他摇摇头，走进了宫殿。

7

17号沮丧地跪在地上，他已经是第三次回到入口了。他不敢相信眼前的一切，宫殿里面没有任何他们期待的东西——新的食物或者上帝，仅仅是一个巨大的迷宫，他必须仰起头才能看到迷宫的顶部，它太高了。迷宫里布满了回廊和岔路，不知道出口在哪里，甚至不知道究竟有没有出口。他试了几次，每次都是绕来绕去，最后发现自己依然回到了入口。

17号又试了一次，想要穿越迷宫。他走着走着，迷宫里的拐弯和岔路似乎是无尽的。他越来越焦躁，感到口渴，但迷宫里找不到水，只有一个又一个的熔岩池。迷宫里每隔一段路地上就会有一个熔岩池，开始他不懂，后来明白了，熔岩池是用来自杀的，如果他跳进熔岩池，就会变成烤猪，在山谷里复活。他觉得自己就要渴死了，他伏在一个熔岩池边，揪下一根毛扔到里面，看着毛被烤焦。他想，就这样吧，到此为止吧，我为什么要承受这些？你根本不知道迷宫有没有出口，如果有，你根本就找不到它，他往下看着熔岩池，只要跳进去，经历短暂的痛苦，就能瞬间回到山谷里，那里有清水和肥美的苹果，在一个湿泥坑里打个滚，躺在绿色的草地上让太阳晒干，然后睡一觉。疲惫、口渴、饥饿……下面的岩浆咕咕吐着泡泡，似乎在嘲弄他。



他还是站起来，朝岩浆吐了一口唾沫，离开熔岩池，离开那个跳进熔岩池的念头，继续向前走。他冷静下来，运用在宿营地野外求生的经验，开始紧贴着回廊的一边走，搜集了一些石块作为拐角的标志物，以避免重复走冤枉路。他又走过了似乎是数不清的回廊。当绝望再一次挑战他的毅力的时候，他眼前的迷宫突然豁然开朗。他看到了一个出口，绝不是入口，因为门外看不到巨人和山谷，只有一片黑暗，就像一个黑漆漆的洞穴。他把一只蹄子试探性地伸过去，感觉就像陷入一团果冻里一样，那边好像很冷，他的蹄子能感受到温度的差别。他犹豫着，不知道该不该走过去。或许那边是真正的地狱？或许这些妖精、巨人和迷宫都是为你好，都是上帝用来阻止你从伊甸园堕落到地狱的，谁知道呢？他看着最近的一个熔岩池，他还有机会回到山谷里，开始一头猪的幸福生活。他犹豫着，最后一头撞过去，穿过了黑暗的出口。

8

17号被冻醒了，他发现自己躺在坚硬的水泥地上，身上穿着湿衣服，他抬起蹄子，却看到一双手，他惊喜地发现自己又变回了人。湿衣服像一层冰冷的蛇皮裹在他身上，他冷得直打哆嗦。开始他觉得自己看不清东西，原来是头上戴着一个古怪的头盔，就像中世纪骑士的头盔，嘴上堵着一个氧气罩，身上插着一些乱七八糟的管子和线缆，他摘掉面罩和头盔，管线的接口深入到他的身体内部，拔掉管线的时候他疼得龇牙咧嘴。他环顾四周，这里显然跟山谷的世界完全不同，所有的东西看上去复杂而又真实，不像山谷里的某些东西——粗糙、有锯齿和马赛克。这是一间庞大的厂房，有个像游泳池那么巨大的水槽，他就躺在水槽边上，头朝着水槽，所有管线的另一端都消失在水下，他想自己一定是刚从水槽里爬出来。水槽上方安装了两盏强力的照明灯，它们不断地移动，一会儿升高，一会儿降低，甚至会周期性地熄灭一会儿。他突然想起山谷里看到的天上的两颗太阳，它们的运行轨迹和照明灯完全相同。灯光照亮了水槽，它可能有两米多深，盛满了温水，水蒸气在水面上袅袅升起，一些东西在水里载沉载浮，当灯光从它们上方掠过的时候，他看清了，那些东西是一具具尸体！有的穿着西装，有的穿着长袍……不，他注意到他们正在呼吸，他们是活人，不是尸体，每个人都戴着头盔和氧气面罩，身上都连接着一些线缆，跟他自己一样，看上去就像被水草缠住的鱼，被铁锚固定的小船，被锁在水里动弹不得。

水槽上方延伸出去很远，另头的墙上似乎有一扇门，红色的大门。而在这边，在他身后，只有一个小小的房间，门虚掩着，门缝里透出亮光。17号用胳膊肘支撑着身体站起来，朝这房间走去。他发现自己走起来东倒西歪，肌肉有些萎缩发软，他不知道自己在水中泡了多久，但他的身体已经适应了水的浮力，还不适应无水环境的重力。他摇摇晃晃地走到门前，推开门，探头向里面看。房间看上去像某种控制室，一张大工作台，一排陈列架上全是服务器；墙上镶嵌了十几台液晶显示器，显示着不同的场景。他注意到有台显示器正在显示山谷里面的场景，他能看到所有的猪，他甚至能看到刚从地上苏醒的5号。另一台显示器屏幕中，巨人正在迷宫入口外昂首阔步。房间里有一个男人静静地坐在工作台前，盯着屏幕，那人没有回头，用嘶哑的声音说：“恭喜你，17号，你通关了。”（未完待续）



非常感谢你们北京市单独为我们广安捐了100万元，赠送3枚“抗震救灾纪念邮票”给林晓、8神经和冰河。祝大软明天会更好。**（四川 赵桐）**

林晓：谢谢你有这份感恩之心。抗震救灾那是每个公民都应该做的，是公民的责任。邮票很漂亮，我已转交给了冰河和8神经，对了，8神经还是你的四川老乡呢，他们请我转告你一声“谢谢”。



高考没考好，考完就开始打工了。给杂志寄回函差不多都是每年寄读者调查问卷的时候顺手寄一张，参加读者调查的同时也告诉各位小编们自己是大软的一个忠实Fans，祝大软越办越好。告诉你们一个秘密，因为认识批发大软的人，我买杂志有优惠呢！**（山西 王鸿鹄）**

林晓：顺手寄一张也是寄啊，谢谢你对大软的支持。高考没考好，不等于人生的路就走不好。你的未来还有无数可以从头再来的机会，好好学习，勤奋工作，相信你一样可以将自己的人生经营好。

15期大软的整体结构出色，封面醒目，内容较充实。很喜欢这三期连载的那篇小说《一万零一小时的战争》，不算长，也不华丽，朴实中给人一种很温暖的感受，仿佛就是在身边发生的传奇，喜欢那完美的结局。**（内蒙古 DARKWALKER）**

林晓：许多挺好的读者快评总是在杂志出版后才寄到我手中，虽然不能把这些意见一一登在杂志上，但每一个评语我都读到了，并且转告给其他编辑，谢谢大家的热心。

从初中就开始看大软，一直都是做潜水者不发言，没给大软写过信。2007年集刊花活动把刊花都收集齐了，但最后因刊花留在了武汉和西安两地而没能参加活动，遗憾死了，很想得到众小编们的亲笔签名……所以这次一看到读者调查问卷就认真填写了寄出去，说不定能中奖呢！填写答案的时候有点小激动，希望林晓姐姐能够看到。**（陕西 许登）**

林晓：我当然看到了，否则也就不会看到你的留言了。小编们的签名卡我还有收藏，送你一张吧。希望我们的努力工作能够给你的生活带去精神食粮。

现在总感觉玩War3的人很少。虽然身旁的同学在玩War3，但不玩建筑，只玩那些3C、火影地图。我感到沮丧。一想起建筑里的战术，我总想尝试一把，可惜网络上的人太强了，实力差不多的同学们又不肯玩。这段时间很无聊，大家快来玩War3的建筑吧。战术绝对是一门艺术，希望大家能体会。**（广东 Bingo）**

林晓：同好者聚，Bingo同学你只是没找到同好而已，别沮丧也别无聊，你玩出魅力来你的同学们说不定会被吸引噢。穆罕默德怎么说的？山不向我走过来，我就向山走过去。凡事行动是最重要的，挑战高手也是一种乐趣啊。

俺是梦幻的狂热者，虽说这游戏有5年了，不过通过在线人数来看，梦幻是一只不可击败的雄鹰哦。小编们都在玩什么呢？如果可以和小编共同并肩作战，心里都会美滋滋的……最期待《仙剑Online》，我们班的同学都处于兴奋中，做好一切准备迎接这个游戏。我也将电脑硬盘清理出空间来了，不知道这游戏容量有多大，总之是用心期待着。**（江苏 朱海平）**

林晓：编辑们玩什么游戏，翻到后面一页你就知道了，我可是特意为你采访的哦，貌似感兴趣的人还挺多。不过，编辑们玩网游的是越来越少了，没时间……《仙剑Online》今年出来的可能性不大了，看来你和你的同学们还要耐心等待一段时间呢。

可以推荐我自己的博客吗？http://blog.sina.com.cn/joyoung，这里有我平时的所见所闻，还有一点个人创作的文章，愿意与大家分享。**（河北 杨帆）**

林晓：博客名字叫“显微地带”，不错，而且有原创内容，应该支持。希望以后内容更丰富，像你的名字一样扬帆远航。





这期的专题企划又是大制作：把E3和ChinaJoy对比起来讲述，双雄会开得这个热闹，这个令人热血沸腾——当然不是因为Showgirl。反映变革的E3，提倡原创的ChinaJoy，严肃的从业者与喧哗的游戏展厅，游戏在游戏之外的面貌……太多的内容值得细细品味。大众软件最关注的11款PC大作看得我很爽，很喜欢，什么时候这些游戏能在我的电脑上运行呢？天啊，是不是又要升级电脑了？这期的精品文章还真不少，龙门茶社里的《凯恩旅记》再次证明这个栏目的妙不可言，也再次将我召唤回Diablo的世界中去……还有，封面的设计我喜欢。**（广东 宋恒宇）**

林晓：2008年第19期的《大众软件》，欢迎对杂志进行评论。请E-mail至linxiao@popsoft.com.cn告诉我你的感受。您精彩的评说将刊登在杂志上，并可得到精美的礼物。

软盘生活

在奥运会举办的日子里

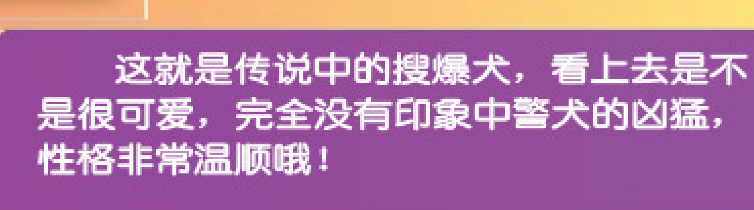
（照片提供 流浪者）

林晓：奥运会结束后的一天，办公室里忽然来了一位体格健壮的小伙子，起初大家以为他是送快递的，可他环顾左右好奇又机敏的目光更像是来检查物业消防工作是否到位的……原来他是大软的读者，超级软粉！一直在做奥运会的志愿者，奥运会结束了才有时间穿过整个城市来一探大软老巢究竟。于是我们进行了愉快的交谈；于是，我的职业本能又发作了（经常性发作啊，几乎成条件反射了），马上问他可有什么赛场花絮奥运趣闻什么的给我们讲讲。小伙子立刻口若悬河，滔滔不绝，这不，回去还给我发了当志愿者期间拍摄的照片，满足我的好奇心。这里挑选其中几张，看看志愿者眼里的奥运会是啥样的。

8月12日，北京科技大学，上午9时20分。当时刚刚获得铜牌的日本运动员中村美里离我只有0.1米远，作为安检员的我，手按在她的包上，离里面的铜牌只隔着一层布。她用无辜纯洁的45°目光看着我，试图告诉我她包里没有违禁品。我的心在跳，心中只有一个念头，要和她以及奖牌合影！她继续看着我，目光清澈无暇，我在这种目光下华丽丽地败退了。唉，还是脸皮不够厚啊。看着她一步一步离开的背影，我感到后悔莫及，人世间最痛苦的莫过于此。如果老天再给我次机会，我一定会说，合影吧！所以下午再看见美里的时候，我激动得快蹦起来了。可是等她走近的时候我才发现，她没带包！无限的残念啊！最后只好把当时的X光机图拍了下来，聊表纪念。

PS：相信我，美里是个美女，比电视上看的漂亮，不然我为什么会想合影啊，嘿嘿





瞧这两志愿者摆的姿势和雕塑像不像？



这就是传说中的搜爆犬，看上去是不是很可爱，完全没有印象中警犬的凶猛，性格非常温顺哦！

.8月6日，午门传递火炬。歌手张靓颖从安检门通过的时候，负责安检的志愿者没认出来。她通过后，旁边一哥们说：“嗨！那不是张靓颖吗！”有人特意跑过去看了看，回来说不是。一转眼看见她在台上唱歌呢。



貌似去过鸟巢的人基本都做过这个动作。

在火炬传递现场看见火种时，我跟周围同学闲聊：就应该把奥运圣火留下来点，保存起来开发系列周边产品……奥运会结束了，奥运火种留没留下来不知道，只知道聪明的中国人把鸟巢奥运期间用的草坪给留了下来，说是要分割成块，作为贵重礼品送出去……

编辑部里玩什么（上）



游戏编辑们之爱

林晓： 什么叫专业的游戏编辑？就是他能从一堆闪闪发光外表绚烂的东西中挑出一块颜色暗淡的石头，告诉你这石头里才是价值连城的宝石。咱们编辑部里的游戏编辑们主攻方向不同，各自找宝贝的方法自然有差异，不过对好东西的领悟能力那是完全相同的。于是其他编辑们对游戏的好恶就不受重视了，除非他们受不了游戏编辑的诱惑跑去试玩新游戏，可貌似这么没定力的人只有我一个……

Cross 主攻方向 游戏攻略

挑选游戏标准：

好玩，上手容易而提高要有技巧，当然游戏画面音乐等要漂亮。

他在玩什么？

Puzzle Quest。这是2007年各专业游戏媒体评价很高的RPG，高评价的原因是"富有创意"。当然编辑不会说这么煽情的话给我们听，他只是淡淡提到这个游戏还不错，已经放在局域网的共享区里。大家都知道他老先生惜字如金，比如我就忍不住心痒痒跑去共享区找这个游戏。



这游戏看上去很有内涵

其实，游戏的真相是这样的……不过，加入了RPG要素的宝石阵，要想消除还真不是那么简单的比谁手快谁积分多

Suki 主攻方向 游戏动态

挑选游戏标准：

第一类：打，很打，非常打。总之，无爆头不欢。第二类：可爱、卡通、画面清新。第三类：休闲小游戏，简单却有着极强的吸引力。

她在玩什么？

咦，你在问我玩什么？上班，工作呢我的朋友！再问，再问就用我的AK强火力加上我的火球术，然后放出我的小鬼加上它的小火球，配合上王黑虎的超级无敌天使笑容，看你还能抵抗否。



火球乱飞的场景Suki喜欢

大漠小虾 主攻方向 网络游戏

挑选游戏标准：

剧情生动的动作游戏以及一些意外……

他在玩什么？

理论上，我只对动作游戏有兴趣，我是一个彻头彻尾的《古墓丽影》迷，我喜欢探索古迹；我也是一个《寂静岭》迷，我喜欢那种气氛，喜欢它的剧情，像电影一样。但你知道，我也喜欢一些奇怪的游戏，比如《雷曼——疯狂兔子》，现在《雷曼——疯狂兔子2》的PC版也要发售了，所以我现在有一种期待的心情。

当然，你们一定知道我喜欢玩实况足球，但是最近我在PES2008里遇到了一点意外。你们知道，AC米兰这支球队在新赛季已经焕然一新，但是由于重重阻力，我不得不抛开转会这个想法，继续使用那个令我头疼的阵容。当我的脆罗、卡卡和因扎吉开场15分钟就因伤下场时，也就奠定了这场比赛胜负的基调。



人人都爱PES

8神经 主攻方向 游戏文化与电子竞技

挑选游戏标准：

以前我总喜欢把时下流行的游戏都收集起来，然后制定个要把它们全部打穿的计划。后来我才知道，无论多好的游戏，如果不符合自己的心情和爱好的话，是从中得不到多少快乐的。现在我玩游戏一是以爱好为挑选标准，二是看某段时间的心情和空闲时间多少。所谓大作的概念，对我已经没有什么影响了。

他在玩什么？

家里的PS2硬盘里只有6款游戏，迄今为止的共5作《吉他英雄》+1作《摇滚乐队》。周末每天玩两三个小时让我的心情极大地放松和舒缓，积蓄一个礼拜的压力和疲劳一扫而空。PC上自然是玩PES2008了，作为编辑部对战四人组的固定成员，PES的练习是始终不会丢掉的。最近还在玩《翡翠帝国》，虽然在上面花的时间不多，但进度始终在慢慢向前推进。



8神经的心愿是做一个吉他英雄

在翡翠帝国里打斗很high



林晓：这封读者来信是我在年假后收到的比较有意思的一封信。写信的人有自己的想法，属于那种玩多了游戏后开始脱离娱乐思考问题的玩家，打个不太贴切的比方，就好像久病成良医似的。也许，他的一些想法可以抛砖引玉，引起更多玩家和有意致力于游戏制作的人的思考。信很长，将分期登出。

为什么我们要玩游戏（1）

■江苏 Bent

这篇文章并不是探讨玩家在选择玩游戏时的心理表现，而是关于怎样制作一个玩家感兴趣的游戏（主要是指网络游戏）这样一个主题。它的重点在于我们（游戏设计师）需要在设计游戏时注意些什么，才能做出一个让玩家感兴趣，让玩家愿意花时间、花金钱来玩的游戏。

为什么我们要玩游戏？“因为生活很无聊，游戏很有趣。”“因为我只想在工作，学习之余娱乐一下。”“因为游戏差不多是最便宜的娱乐方式了。”……一千个人心中有一千个哈姆雷特，一千个玩家心中有一千个玩游戏的理由。但归根结底还只因为一个词：娱乐。

看电影是一种娱乐，Shopping是一种娱乐，和朋友聊天是一种娱乐，打麻将也是一种娱乐。娱乐的方式有很多，那么为什么我们要选择游戏这种方式来娱乐呢？“因为我可以扮演一个英雄或者一个坏蛋（角色扮演）。”“因为游戏的故事很精彩，就像看电影一样（剧情）。”“因为我可以获得最强的武器，那样我就无敌了（装备）。”“因为我可以和很多朋友一起玩，或者说，我可以交到很多朋友（互动）。”……

这些是比较有代表性的答案，因此，我作为一个游戏设计师，也许应该去考虑一些更本质、更系统化的东西。

1.游戏可以给我们（玩家）带来什么？

游戏的分类有很多种，比如RPG（角色扮演游戏）、RTS（即时战略游戏）、SLG（模拟/战棋战略游戏）、RAC（赛车游戏）……随着游戏产业的发展，游戏的种类越来越多，分类越来越细。但归根结底，游戏还是一种角色的扮演。对于RPG来说，我（玩家）扮演主角去体验故事；对于RTS来说，我（玩家）扮演一个将军去指挥战斗；对于SLG来说，我（玩家）扮演一个市长去经营一座城市；对于RAC来说，我（玩家）扮演一名赛车手去风驰电掣……所以，游戏提供给玩家的是一种经历，一种体验，是一段在现实世界中无法体会到的冒险。那么，为了让这段冒险看上去更加真实，更加有代入感，我们首先需要去设计这个游戏世界。

2.设计一个游戏世界

作为一个完整的游戏世界（尽管只是虚拟的世界），我们需要有时间（好吧，这一点其实并不那么重要）、地点（既然是虚拟的，我们就可以有更多的空间）、人物（NPC）、故事（剧情）。当我们设计完成这一切时，我们的主角（玩家）就该要登场去冒险了！

但请先稍等，因为在这里我们遇到了第一个分支，那就是，怎样去设计一个游戏世界（或者说，这是怎样的一个游戏世界）。对于西方游戏设计师来说，他们更愿意提供一个广阔、开放式、多样化的游戏世界，他们更愿意扮演一个规则的制订者。游戏里，玩家拥有着足够高的自由度（几乎想干什么都行），而几乎没有任何游戏背景（主线）去束缚玩家的行为。

比如《魔兽世界》，它有着一个相当复杂、宏大的游戏背景（故事）。但对于一个新手玩家来说，完全不了解游戏的背景（故事）并不会妨碍他去进行游戏（也许会少掉一些乐趣）。而对于很多老手玩家来说，他们对游戏的PK系统（竞技场）、Raid系统（副本）非常熟悉（比如每个职业的技能，比如每个Boss的出招），但他们同样可能完全不了解游戏的背景故事（或者知道得很少）。整个游戏被分为竞技系统（竞技场）和Raid系统（副本）两大部分，乐趣则同样集中在扮演（培养）不同类型的角色，以及获得更好的道具（装备）上（当然，挑战Boss、竞技场竞技也是乐趣，但归根结底，仍然可以看做是扮演角色与获得装备）。

但对于东方的游戏设计师来说，一个曲折、感人的游戏背景故事必不可少。他们像一个导演，或者一个小说家那样给主角设定一个详细、复杂的主线剧情（任务／剧情引导模式）。比如被绝大多数中国玩家奉为经典的《仙剑奇侠传》系列等，在这些游戏里，玩家扮演的主角将按照游戏设计师希望的那样，一步步体验剧情，逐渐成长，游戏乐趣被集中体现在故事的发展中，这使得整个游戏的过程就好像是在看一场电影或者读一本小说。整个游戏的好坏将完全取决于故事的精彩程度，因为假如你不了解、不喜欢《仙剑奇侠传》的剧情，那么无疑它就是一个有着无数复杂迷宫的普通游戏。

我们不能说哪种方式更好，因为在第一次游戏体验中，东方式的游戏更紧凑，目的性与代入感更强。但在完整体验一遍后，重复游戏的可能性并不大，除了那些经典中的经典。但事实上，在重玩这些经典的游戏时，我们并不是在重复游戏，而是在重读一个故事。而西方式的游戏在第一次体验时，多少会有点茫然（总是看上去很复杂，不知道该干什么，导致很多玩家会在这个阶段选择放弃），但在深入进去，体会到游戏的乐趣后，往往会愿意一而再、再而三地重复游戏。

而在游戏发展到今天，在这样一个以网络角色扮演类游戏（MMORPG）为主的现实状态下，设计一个复杂、可供玩家体验的主线剧情几乎是不可能完成的任务。编撰出一个可以让玩家津津乐道的游戏背景故事（像《魔兽世界》那样）就已经是一件很了不起的事情了，虽然这同样很困难。



因此，我们知道，对于网络角色扮演类游戏来说，我们需要设计的是一个广阔、开放式、多样化的游戏世界，一个可以让玩家在里面花上很多时间（希望还有同样多的钱）来自由体验的游戏世界。

（未完待续）



"仙剑4"进TOPTEN

■晶合实验室 8神经

且说"仙剑4"自那日刚上得市，便有TOPTEN派出FIFA 07、NBA Live 08来迎接了。这"仙剑4"常听轩辕剑说，他大软TOPTEN自与别家不同，今日所见这几个迎客游戏，画面音效，已是不凡了，何况今至其家。因此步步留心，时时在意，惟恐被人耻笑了他去。自上了轿，入得大软中，从纱窗往外瞧了一瞧，其栏目之严谨，文章之精彩，更是不同凡响。又行了半日，方到了TOPTEN。却不排末座，只往上升，直升了一射之地，位居单机榜第二方才打住。几个油头粉面的编辑，号阿泰克、大漠虾者，一见"仙剑4"来了，便忙都笑迎上来，说："刚才Suki还念呢，可巧就来了。"于是三四人争着打起帘笼，一面听得人回话："'仙剑4'到了。""仙剑4"刚入得内，只见几个游戏拥着一位女子迎上来，"仙剑4"便知是Suki了。方欲拜见时，早被Suki一把抱住，当下侍立之游戏，无不眼红心热，"仙剑4"也同个不住。一时众人慢慢解劝住了，"仙剑4"方拜见了Suki——此即家喻户晓的TOPTEN编辑，亦执掌前线地带栏目。当下Suki一一指与"仙剑4"："这是8神经，这是Cross，这是TOPTEN的前任掌门林晓姐姐。"

不一时，只见几个编辑簇拥着3个游戏来了。第一个精于操作，僵尸怪兽，枪枪爆头，观之可怖，乃是单机榜之生化4；第二个源自名著，文彩精华，业界新贵，见之忘俗，乃是网游榜之天龙八部；第三个画面甚Q，乃是快车下载榜之梦幻西游。"仙剑4"忙起身迎上来见礼，互相认过，大家归了坐，不过说些"仙剑4"之制作组如何艰苦开发，如何资金短缺，如何无奈解散。不免Suki又伤感起来，因说："这单机游戏开发，国产者唯有上软，今日一旦解散而去，连好说好散也不可一得，今见了你，我怎不伤心！"说着，又呜咽起来。众人忙都宽慰解释，方略略止住。

众人见"仙剑4"在单机榜上独撑国产之旗，其举止言谈不俗，却有一段自然的不屈之气，便知他有独到之处。因问："常用什么系统？何种风格音乐？如何这般志坚？""仙剑4"道："我自来是如此，从一代问世，玩家支持便未断。这国产单机市场，想了多少方法拯救，皆不见效。那一年我三代时，听得说来了一个帅哥编辑，问我何不转攻网游，他说：'既不出网游，只怕是一世也不得发达了。若要长久延续，除非从以后同心同力，不得内乱，凡是争名夺利之事，一概不理……'疯疯癫癫，说了这些不经之谈，也不理他。如今还是全靠玩家支持。"Suki道："正好，大软一直号召玩家支持国产单机呢，叫玩家多买几十套就是了。"一语未了，只听有人笑道，说："我来迟了，不曾迎接远客！""仙剑4"纳罕道："这些游戏个个敛声低调，恭肃严整，这来者系谁，这样放诞无礼？"心下想时，只见一堆编辑拥着一个游戏从在线争锋版过来，此游戏气势与其他不同，光是为他单独做的增刊，便有五六本之多。"仙剑4"连忙起身接见，Suki笑道："你不认得他，他是我们这里有名的大众媒体批判对象，俗谓作'沉迷'，你只叫他'沉迷世界'就是了。""仙剑4"正不知以何称呼，众游戏忙告诉他道："这是魔兽世界。""仙剑4"虽不识，也曾处处听人说过，这单机玩家也认可的网游不多，就有这暴雪所出之作，前身也本是单机的，统率三榜，处处有名。"仙剑4"忙陪笑见礼，以"山口山"呼之。这山口山携着"仙剑4"的手，上下细细打量了一回，因笑道："天下真有这样感人的游戏，我今儿才算见了！况且这通身的气派，不像来自前途渺茫的单机市场的，竟像个网络游戏。怨不得Suki天天口头心头一时不忘，只可怜上软这样命苦，怎么偏就去了……"说着，便用帕拭泪。Suki笑道："我才好了，你倒来招我，快再休提前话。"这山口山听了，方转悲为喜。

这时只听外面一阵脚步响，有人进来笑道："劲舞来了！"话音未落，已进来了一个游戏，但见打扮入时，活力四射，周身印着些奇奇怪怪的文字，有诗赞曰："无故寻爱觅恨，一遇如蜜似糖。纵然键盘再坚固，空格敲成凹状。年轻不通世务，生来怕读文章。行为幼稚非主流，哪管他人诽谤。"劲舞早已看见"仙剑4"，忙来作揖，因笑道："这个'仙剑4'我曾见过的。"Suki笑道："可又是胡说，你又何曾见过他？"劲舞笑道："虽然未曾见过他，但他是游戏里谈情说爱，我却是游戏外谈情说爱，就算是旧相识，亦未为不可。"Suki笑道："更好，更好，若如此，更相和睦了。"又问"仙剑4"："可也免费没有？"众人不解其语，"仙剑4"忖度着因他号称"免费"，故如此问我，因答道："我没有免费，想来免费是一件难事，岂能人人都免的。"劲舞听了，登时发作起痴狂病来，取出一张点卡就狠命摔去，骂道："什么免费，花得更多还是更少都不知道，还说'终身'不'终身'呢，我也不免这劳什子了！"吓得众人一拥去拾点卡，Suki忙哄他道："'仙剑4'原来也是'免费'的，因免得太狠，制作小组实在无以为继，遂使了个'StarForce'。但过个三年五载，被人破解开来，也还是'免费'的。因此他只说没有免，不便自己夸张之意，要真的免，那便没命了。你如今怎比得他？真是生在福中不知福！"劲舞听如此说，想一想大有情理，也就不生别论了。

这"仙剑4"入了TOPTEN，便长久安住下来，欲知后事如何，且听10期后分解。P




TOP TEN

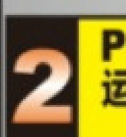
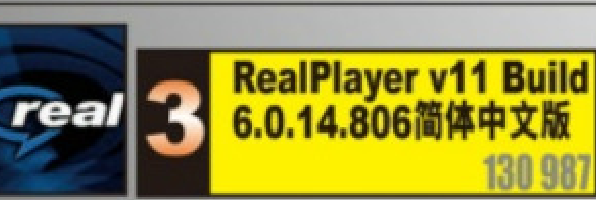


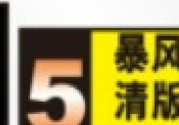
热门游戏下载排行榜

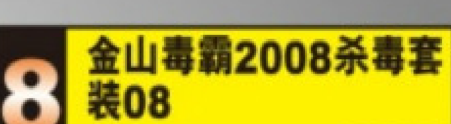
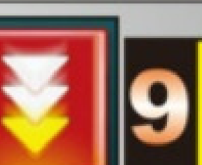



1 快车FlashGet 2.1修正版 152 064	4 瑞星杀毒软件下载版2008 v20.55.20 128 356	8 金山毒霸2008杀毒套装08 94 658
2 PPLive 1.9.46（奥运版） 132 054	5 暴风影音 v3.6智能高清版 126 972	9 迷你快车FlashGet 1.1正式版 90 326
3 RealPlayer v11 Build 6.0.14.806簡体中文版 130 987	6 卡巴斯基全功能安全软件2009 8.0.0.454 103 467	10 金山词霸2008全功能免费版 87 631
	7 WinRAR 3.80 beta 4官方简体版 99 587	




本榜单数据由快车网提供
（该榜单内数据为月度下载次数）

热门软件排行榜

名称	版本号	名次	票数	升降	制作
QQ	2008	1	2170	○	腾讯
迅雷（Thunder）	5.8.3.541	2	2137	○	深圳市迅雷网络技术有限公司
暴风影音	3.6智能高清版	3	2119	○	暴风网际科技有限公司
360安全卫士	4.2.0.1005	4	2110	○	奇虎公司
瑞星杀毒软件	2008	5	2101	○	北京瑞星公司
千千静听	5.2	6	2097	↑	郑南岭
WinRAR	3.80 Beta 3	7	2092	↓	Eugene Roshal
金山毒霸	2008	8	2052	↑	金山公司
卡巴斯基	7.0.1.325	9	1981	↓	卡巴斯基实验室
快车（FlashGet）	2.11.0.1186	10	1979	↓	网际快车信息技术有限公司
搜狗输入法	3.5.0.1056	11	1876	○	搜狐公司
傲游（Maxthon）浏览器	2.1.2.649	12	1795	↓	傲游天下科技有限公司
Windows优化大师	7.82 Build 8.602	13	1771	↑	鲁锦
PPlive	1.9.35	14	1663	--	PPLive.com
金山快译	2008	15	1659	--	金山公司
木马克星（Iparmor）	v2008	16	1582	--	罗建斌
Real Player	11	17	1450	↑	RealNetworks
金山词霸	2007	18	1446	↓	金山公司
BitComet	2008 Build 0708	19	1270	○	RnySmile
KuGoo（酷狗）	2008.5.208	20	1269	↓	酷狗科技

（本榜所列软件版本号截止2008年8月15日）



1



DigiChina

2008年10月23日～26日
北京展览馆

China International Digital Content Exposition

第六届中国国际网络文化博览会

中国国际网络文化博览会吉祥物征集活动

中国网络文化高峰论坛



网络文学经典盛会

展示内容

网络游戏、手机游戏产品 / 原创及民族动漫娱乐产品 / 国际动漫产品展示 / 网络音乐、网络视频等展示
以3G为重点的应用产品展示娱乐和音乐软件 / 动画设计、制作软件及硬件 / 数码视觉效果软件及设备
特殊用途的软件 / 教育（包括远程教育、在线教育、网上教学）软件及节目源 / 数码类硬件产品
数码互动高端玩具产品 / mp3\mp4\iPod等数字数码产品 / 中国优秀原创动漫作品展示
门户网站、搜索引擎、交易网站、生活服务类网站等展示 / 博客、互动交流软件、文学作品展示

主办单位：中华人民共和国文化部 / 中华人民共和国科学技术部 / 中华人民共和国工业与信息化部
国家广播电影电视总局 / 中华人民共和国新闻出版总署 / 国务院新闻办公室
中国共产主义青年团中央委员会 / 北京市人民政府

承办单位：文化部文化市场发展中心

运营单位：中文发国际文化交流有限公司



联系人：吴山 李友斌 孙宝才 沈嘉亮 纪晓　联系电话：010-84049874/64005915/84044440
官方网址：www.digichina.org.cn www.ccm.gov.cn

邮发代号：82-726
售价：¥6.00元
刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN